

11

6F

MENSUEL

BELGIQUE 50 FB/CANADA 1.25\$/SUISSE 4 FS

# JOKER

des jeux  
pour tous les âges

**ASTUCES**

**TOURS DE MAGIE**

**ENIGMES POLICIÈRES**

**HISTOIRES DRÔLES**

**MOTS CROISÉS**

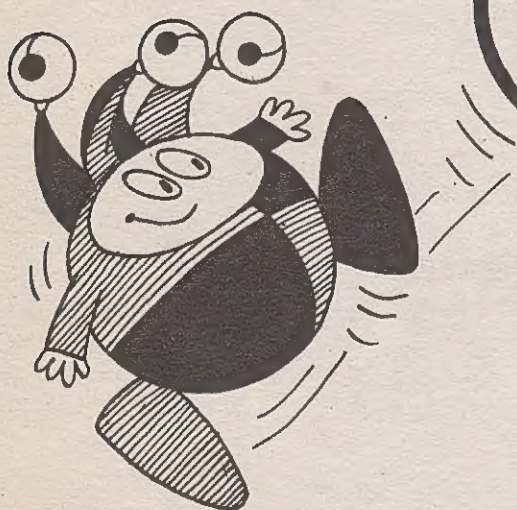
**CONCOURS**

**etc... etc...  
dans 84 pages**



Michel  
DOUAY





**Chassez l'intrus pages 3-4-5**

**Des énigmes policières pages 16-17,  
22-23, 32-33, 60-61, 66-67**

**Les agents secrets pages 8, 9, 10, 11  
1 concours page 74**

**Des histoires drôles dans tout le journal**

**Des mots croisés pages 30-31, 55, 83**

**Des tours de magie pages 35 à 39**

**Solutions des jeux pages 68, 69 et 78**



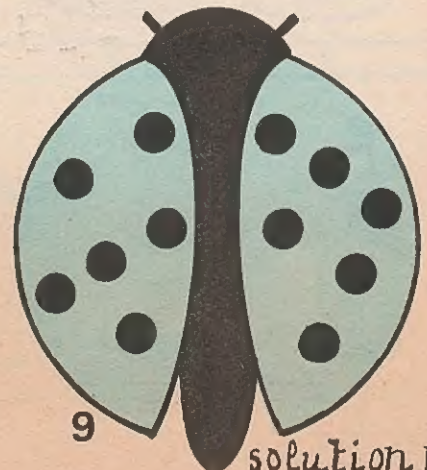
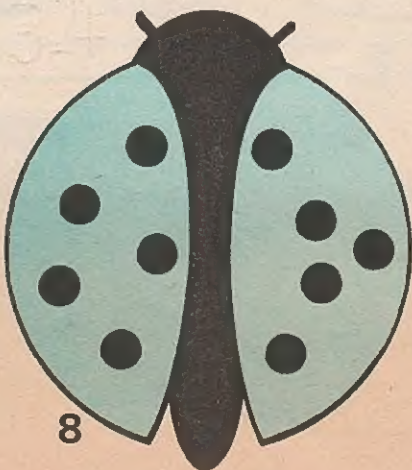
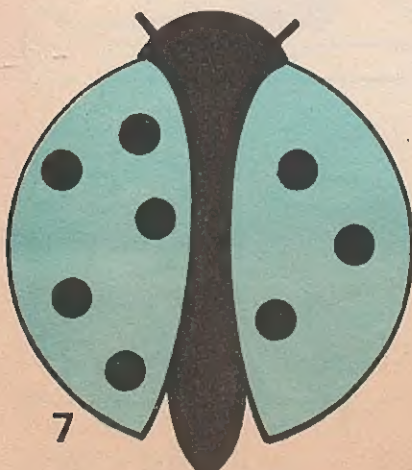
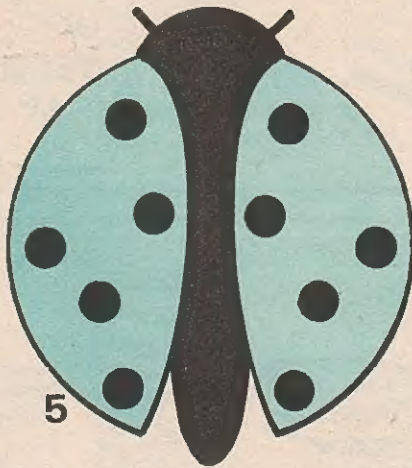
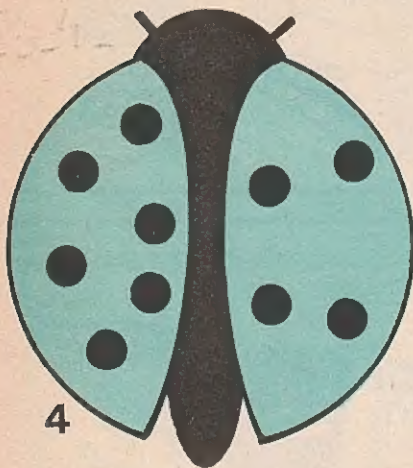
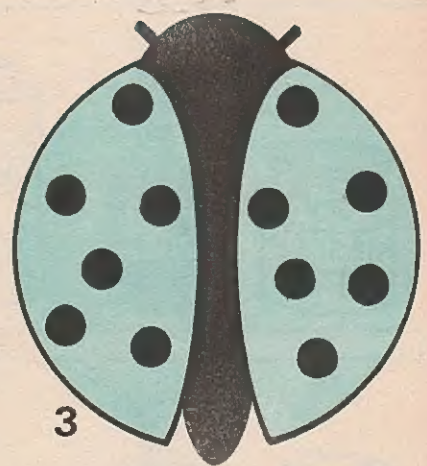
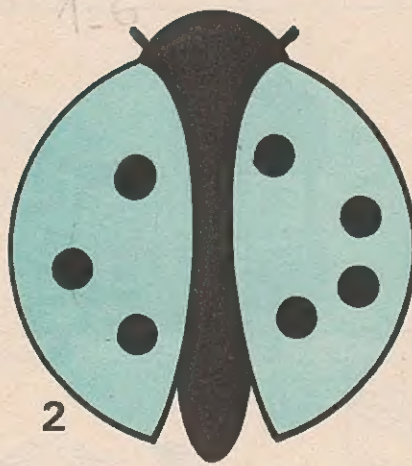
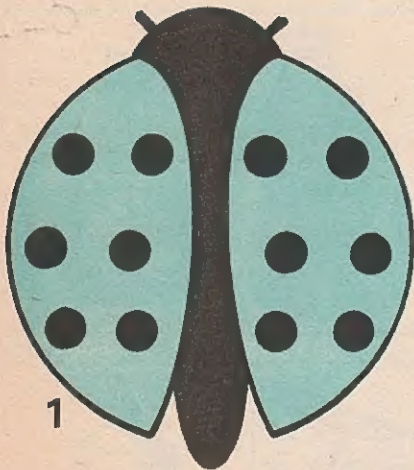
M. et Mme Gransordre rangent leurs produits sur l'une ou l'autre de leurs 5 étagères, selon un système bien précis. Sur chaque étagère cependant, il y a un produit qui devrait être rangé sur une autre. Pouvez-vous trouver les 5 intrus ?

1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7



Chaque coccinelle répond au moins à deux définitions ci-dessous, sauf une coccinelle qui, elle, ne répond qu'à une seule définition. Pouvez-vous trouver laquelle ? (par exemple, la coccinelle 1 répond aux définitions 2 (chaque moitié est symétrique) et 5 (il y a 6 points sur chaque moitié)).

1. Le nombre total de points sur la coccinelle est impair.
2. La disposition des points sur chaque moitié de la coccinelle est symétrique.
3. Le nombre total de points sur la coccinelle est de 10.
4. La coccinelle a 2 points de plus d'un côté que de l'autre.
5. La coccinelle a 6 points sur chaque moitié.
6. La coccinelle a une moitié avec seulement trois points.
7. La coccinelle a le même nombre de points sur chaque moitié, mais ceux-ci sont disposés de façon asymétrique.







ha ! ha ! ha ! ha ! ha !  
hi ! hi ! hi ! hi !  
ho ! ho ! ho !  
ha !

— C'est inadmissible ! s'exclame un chirurgien à qui l'on présente sa facture de réparation automobile. Vous comptez plus pour une vulgaire voiture que nous pour opérer une hernie !

— Je vous demande pardon, docteur, répond le mécanicien, mais songez que vous travaillez toujours sur le même modèle, nous on doit connaître le détail de vingt modèles par marque !

Au restaurant, un client commande des huitres :

— Donnez-les moi ni trop grandes, ni trop petites, pas tièdes mais pas glacées non plus, pas de toutes jeunes, mais pas d'anciennes non plus...

Le garçon lève les yeux au ciel.

— Monsieur a oublié de me préciser s'il les désirait avec ou sans perle...

Le policier outré attrape un conducteur qui a bu plus qu'il ne convient :

— Vous n'avez pas honte de conduire dans cet état, vous ne tenez même plus debout !

— Justement, comment voudriez-vous que je rentre à pied !

Monsieur Durand a décidé de vendre sa maison. Il va trouver un bureau spécialisé.

— Aucun problème, ne vous occupez de rien, vous aurez bientôt de nos nouvelles, déclare le directeur qui le reçoit.

Quinze jours plus tard, on le convoque.

— Une bonne nouvelle pour vous, j'ai un amateur très sérieux.

— Ah, mais je ne vends plus, dit Durand.

— Et pour quelle raison ?

— J'ai lu votre annonce : après tout le bien que vous dites de cette maison, il faudrait être fou pour s'en séparer !

Nous sommes chez un impresario. Un artiste de music-hall se présente avec deux grandes valises.

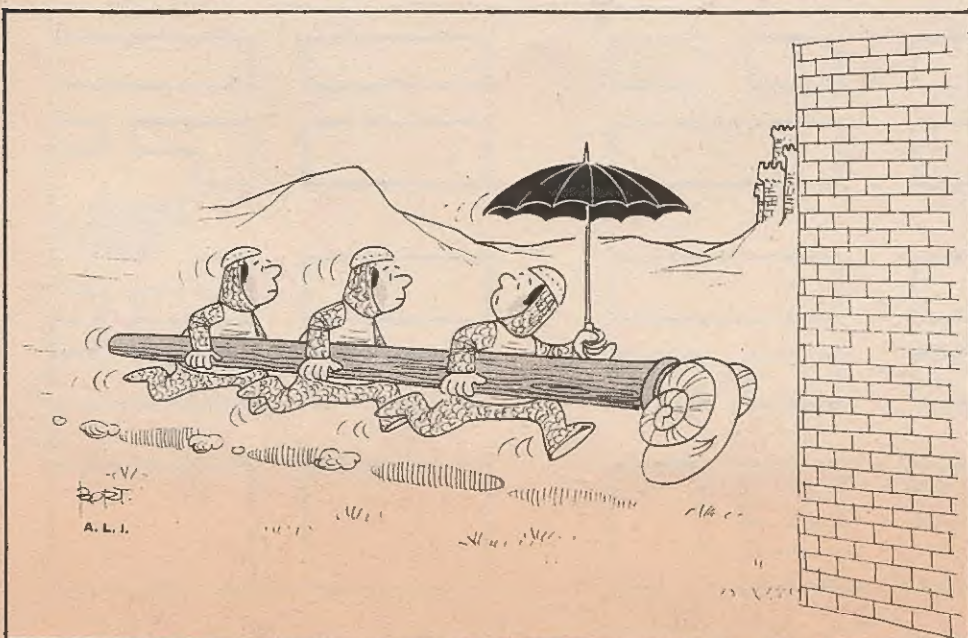
— En quoi consiste votre numéro, demande le chercheur de talents.

— Eh bien dans cette première valise, j'ai des pierres que je jette en l'air et que j'arrête de la tête.

— Et la seconde valise, que contient-elle ?

— Des cachets d'aspirine !

A.L.I.



Histoire écossaise - Mac Edwin rencontre un de ses voisins.

— Vous n'imaginerez jamais de qui j'ai reçu des nouvelles aujourd'hui ?

— Je n'ai pas idée.

— De mon frère qui était parti pour l'Australie, il y a vingt ans !

— Ah, et que raconte-t-il, il a fait fortune ?

— Je ne sais pas, la lettre n'était pas suffisamment affranchie, je ne l'ai pas acceptée...



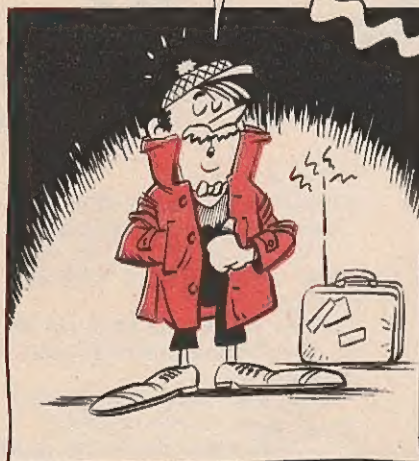
- La dernière fois, j'ai pris de l'huile bouillante en pleine figure !



## COLUS &amp; TIBURCE

## agents secrets

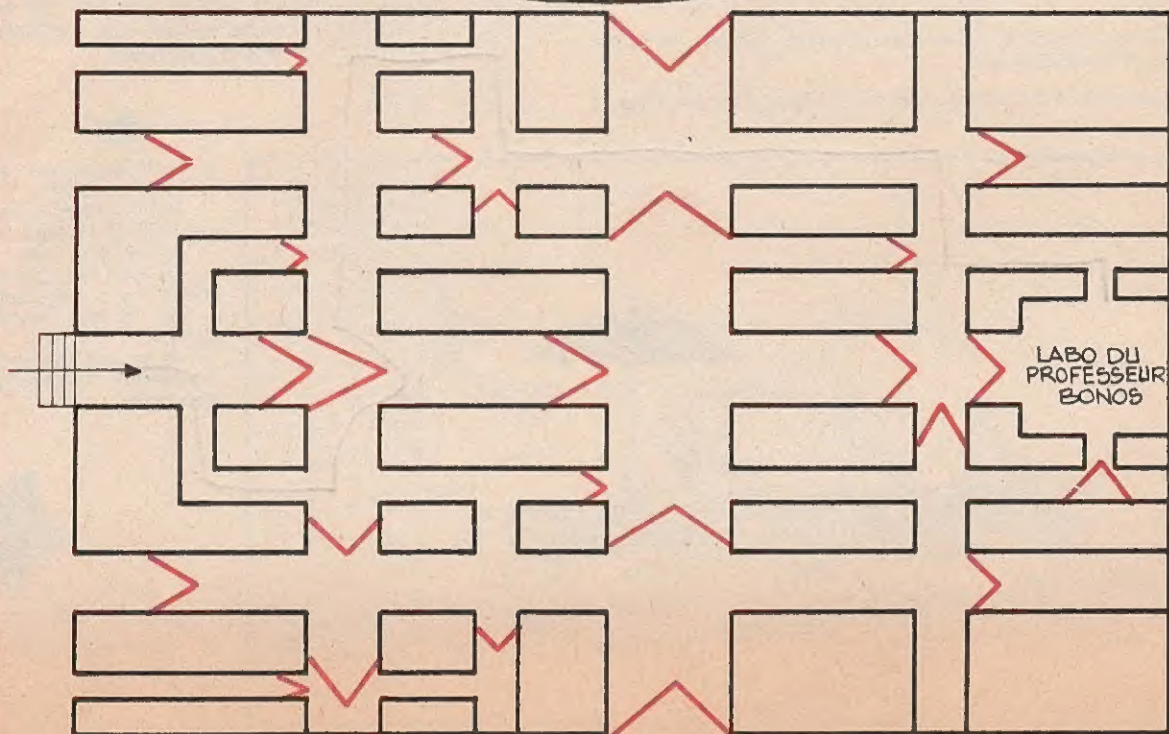
JE SUIS L'AGENT SECRET COLUS, DU BECI, ET VOICI MON ASSISTANT TIBURCE.



NOUS SOMMES CHARGÉS DE PROTÉGER LE PROFESSEUR BONOS, QUI TRAVAILLE POUR LA DÉFENSE NATIONALE AU CENTRE D'ÉTUDES DE FOUILLES.



JE SUIS L'AGENT SECRET CALAMITAS, DU PRACS, ORGANISATION RIVALE DU BECI, ET JE SUIS CHARGÉ D'ENLEVER LE PROFESSEUR BONOS. COMMENT PARVENIR JUSQU'À SON LABO SANS PASSER DANS LE CHAMP DES CAMÉRAS-TELE DU DISPOSITIF DE SÉCURITÉ ?...

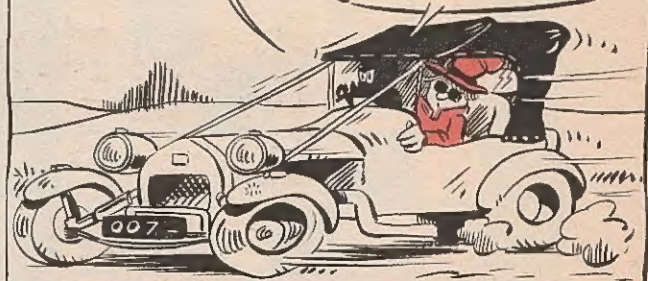






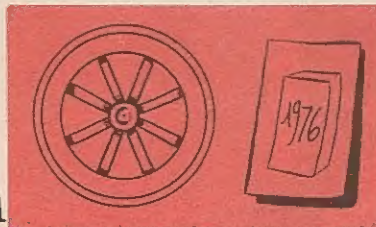
CALAMITAS ENLÈVE  
LE PROFESSEUR!

POURSUIVONS-LES!



UNE LONGUE POURSUITE S'ENGAGE...  
POUVEZ-VOUS DIRE, À L'AIDE DE CES  
REBUS, PAR QUELLES VILLES ILS PASSENT?

1



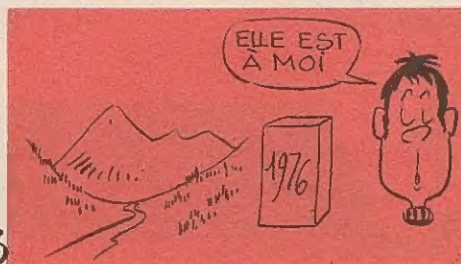
2

25  
× 2  
=



1...  
2...  
3...  
4...  
5...

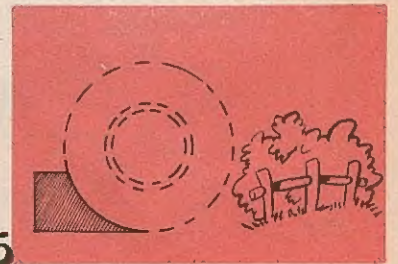
3



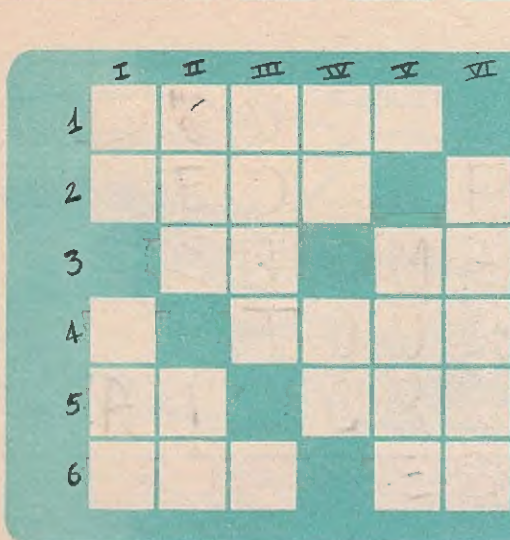
4



5







Dans ce problème de mots croisés se trouve la réponse. Il suffit de dégager 4 MOTS parmi ceux que vous aurez trouvés pour obtenir cette réponse. Lesquels ?

**HORizontalement.** - Relatif à Dieu - 2. Pâte de maisons - 3. Son sans voyelle ; à moi - 4. Promenade - 5. Possède ; hurlement - 6. Prénom féminin ; existe

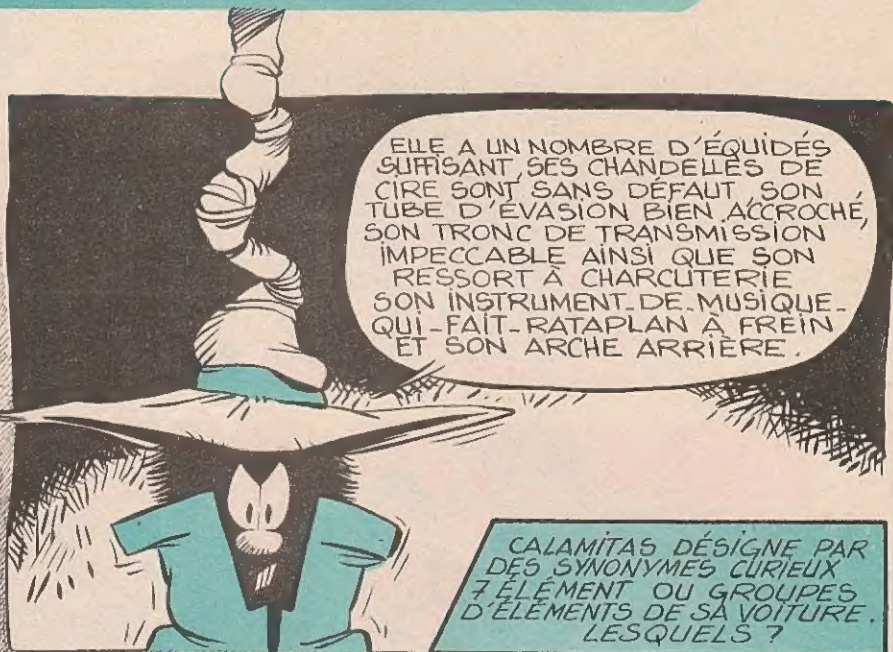
**VERTicalement.** - 1. Fin de jour de la semaine ; rayon - 2. Personnel pluriel ; phon - 3. opinion - 4. Se dirigent - 5. Début d'itinéraire ; langue d'Occitanie - 6. A point - 7. Engagements hasardeux.

TENEZ-VOUS TRANQUILLE,  
ILS NE NOUS RATTRAPERONT  
JAMAIS !

VOUS ÊTES  
SI SÛR  
QUE CELA DE  
VOTRE VOITURE ?



ELLE A UN NOMBRE D'ÉQUIDÉS  
SUFFISANT, SES CHANDELLES DE  
CIRE SONT SANS DÉFAUT, SON  
TUBE D'ÉVASION BIEN ACCROCHÉ,  
SON TRONC DE TRANSMISSION  
IMPECCABLE AINSI QUE SON  
RESSORT À CHARCUTERIE  
SON INSTRUMENT DE MUSIQUE  
QUI FAIT RATAPLAN À FREIN  
ET SON ARCHE ARRIÈRE.

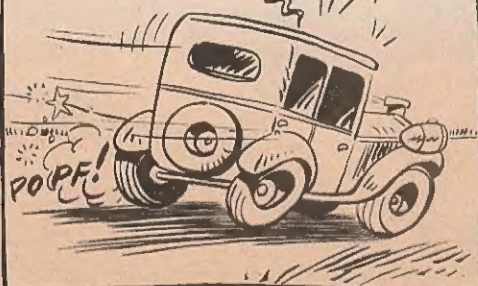


CALAMITAS DÉSIGNE PAR  
DES SYNONYMES CURIEUX  
7 ÉLÉMENT OU GROUPES  
D'ÉLÉMENTS DE SA VOITURE.  
LESQUELS ?

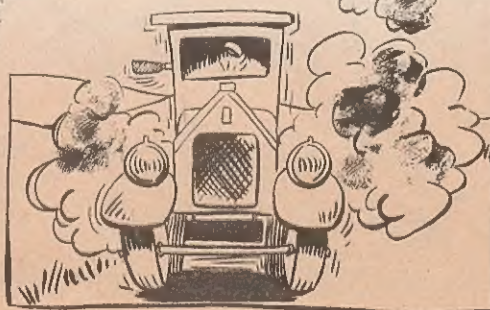
ET POURTANT...

TIENS, ON DIRAIT  
QUE ÇA CALE...

AH! VOUS!!!  
TAISEZ-VOUS,  
HEIN! ?



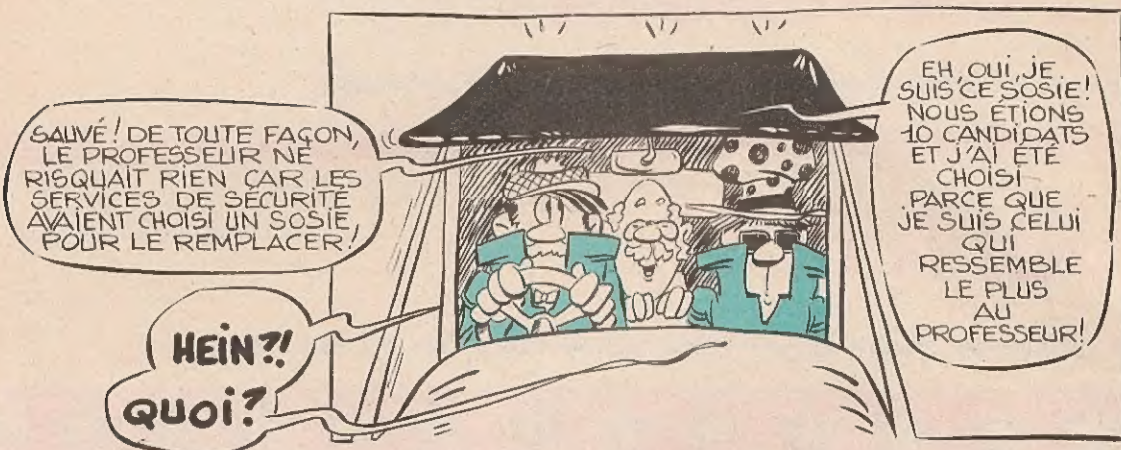
POF!



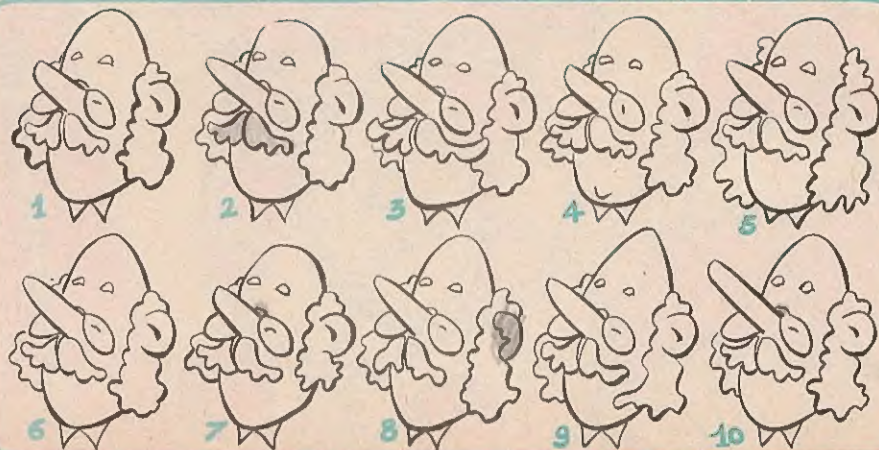
MALHEUR À VOUS SI  
VOUS BOUGEZ PEN-  
DANT QUE JE  
REPAIRE !







PROFESSEUR  
BONOS

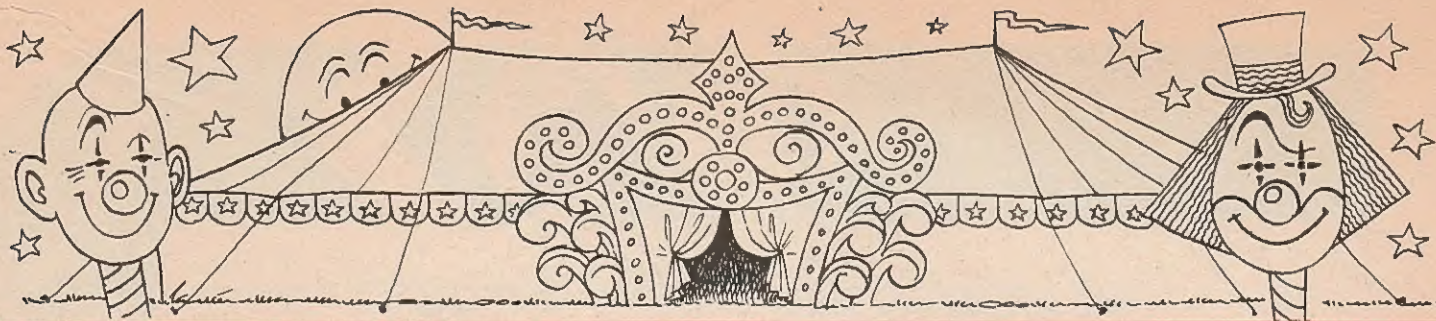


**1er jeu :** A droite, tout droit, à droite, tout droit, A gauche, à gauche, tout droit, A gauche, tout droit, A droite, tout droit, A droite, à gauche, à droite.  
**2eme jeu :** ROUEN - SAINT-QUENTIN - VALENCIENNES - LILLE - CALAIS.  
**3eme jeu :** ILS VONT A PARIS  
**4eme jeu :** CHEVAUX, BOUGIES, TUYAU D'ÉCHAPPEMENT, ARBRE DE TRANSMISSION, RESSORT A BOUNDIR, TAMBOUR A FREIN, PONT ARRIERE.  
**5eme jeu :** Le sosie parfait est le numéro 6



FID





Le cirque a dressé son chapiteau sur la grand-place. Autrefois, c'était un spectacle fréquent. Avec le cinéma et la télévision, il a failli disparaître... Et puis, voici que le cirque retrouve son public, à la recherche d'artistes vrais, de gens que l'on peut admirer mais aussi rencontrer, qui sont là, qui ne trichent pas...

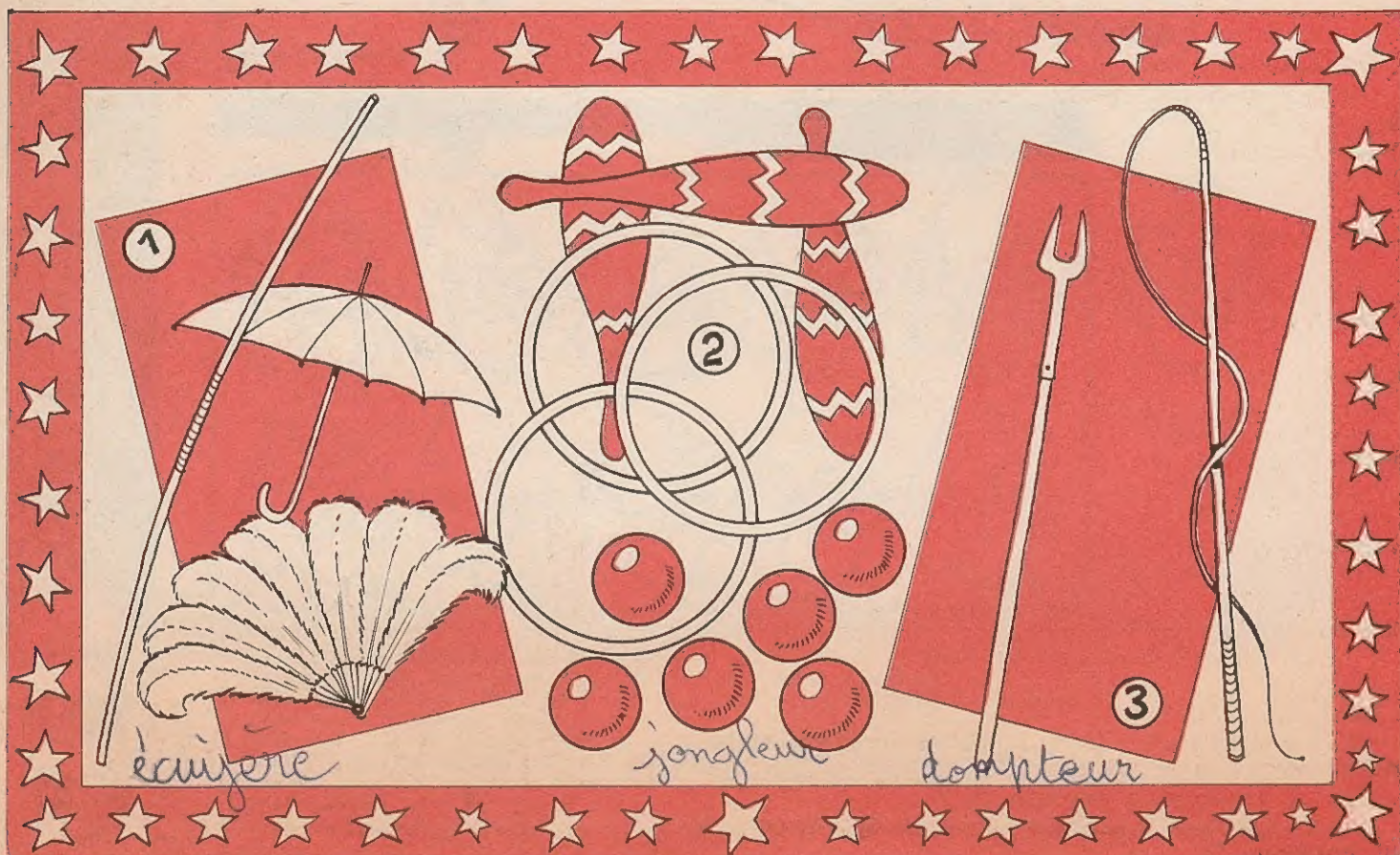
«Allons mesdames, allons messieurs, et vous tous les petits enfants, entrez, entrez... et vous verrez...

# 1 SI L'ON VOUS DIT

Si l'on vous dit d'aller chercher la clé du chapiteau, où irez-vous ?

## 2 QUOI A QUI ?

Quel artiste de cirque utilise traditionnellement ces accessoires :





# un lundi au cirque

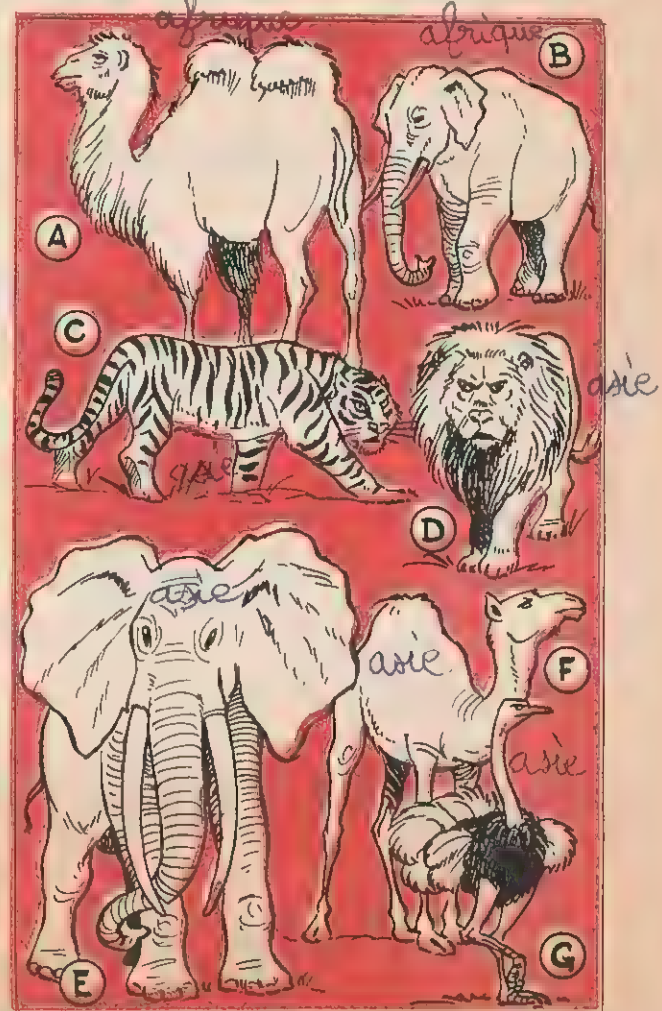
## 3 QU'EST-CE QUE C'EST ?

Au cirque, où l'on entend presque toutes les langues, les mots n'ont pas toujours le même sens qu'ailleurs. Alors, qu'est-ce que c'est...

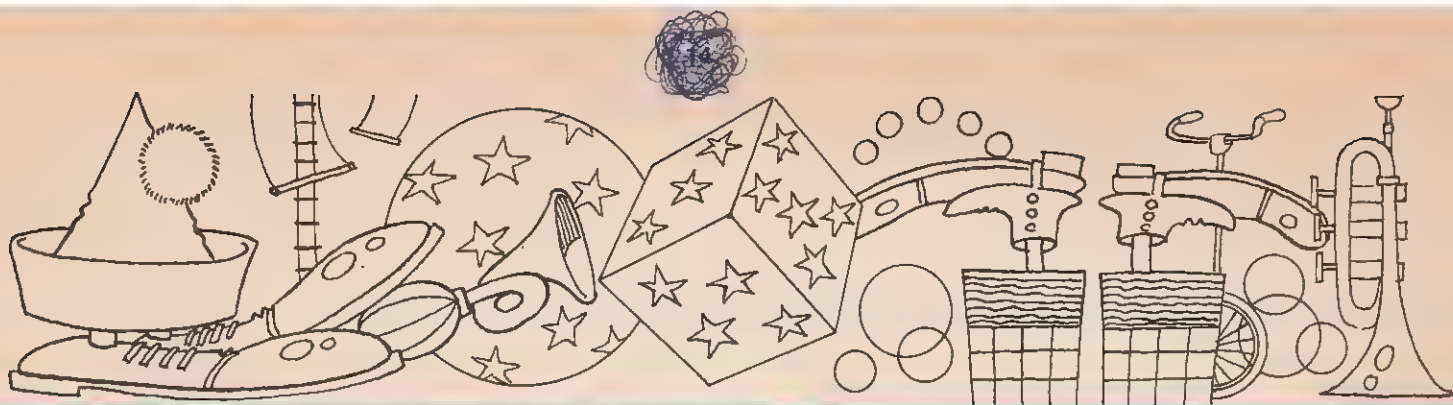
- A. Une chambrière ?**  
 a) Le couloir qui relie la cage des fauves à la piste ?  
 b) Le fouet du dompteur ?  
 c) L'habilleuse des artistes du cirque ?
- B. Un ballon ?**  
 a) Le cerceau tendu de papier que crève l'écuyère ?  
 b) Une des balles dont se sert le jongleur ?  
 c) La partie centrale du chapiteau ?
- C. Un casse-cou ?**  
 a) Un saut périlleux en avant ?  
 b) Un trapéziste qui travaille sans filet ?  
 c) Le tremplin utilisé par les acrobates ?
- D. Un charivari ?**  
 a) Une erreur en cours de programme ?  
 b) Tous les artistes présentant leur spécialité sur la piste au début de la séance ?  
 c) La fête des clowns, à chaque 29 février ?
- E. Un catcheur ?**  
 a) Un dresseur de chevaux ?  
 b) Celui qui, au trapèze, reçoit et supporte ses camarades voltigeurs ?  
 c) Le responsable de la ménagerie ?
- F. Un antipodiste ?**  
 a) Un artiste qui, étant couché sur le dos ou la tête en bas, jongle avec ses pieds ?  
 b) Un équilibriste sur sphère ?  
 c) Le spectateur qui a été casé juste derrière un mât du chapiteau ?

## 4 CITOYENS DU MONDE ENTIER

Le cirque est un grand terrain de rencontre où l'on peut trouver des animaux du monde entier. De quels continents viennent ceux-ci ?







## VRAI OU FAUX?

1. C'est à l'époque de la Révolution au cirque Franconi, que l'on vit pour la première fois des femmes en pistes. Elles étaient écuyères.

2. Les otaries ont besoin de 6 à 10 kg de poissons par jour.

3. En France, le filet est obligatoire pour tous les funambules évoluant à plus de 20 m du sol.

4. Le saut à la bascule est une spécialité hongroise, ce qui explique les costumes folkloriques portés par les artistes qui le présentent.

5. Les cirques ambulants circulent obligatoirement la nuit.

6. Au cirque, on voit beaucoup plus souvent des éléphants que des éléphants.

7. La piste aux étoiles est le cirque permanent de la télévision française.

8. Si la première cliente du cirque est une vieille dame, on lui donne sa place gratuitement.



## CES MERVEILLEUX ARTISTES

Merveilleux artistes dont des générations entières ont répété le nom... Beaucoup d'ailleurs ont exercé leur métier de père (ou mère) en fils (ou fille)... Dans quelle spécialité faut-il ranger ceux-ci : dompteur ? dresseur de chevaux ? clown ? trapéziste ?

Les voici. Il s'agit de redonner à chacun son métier.

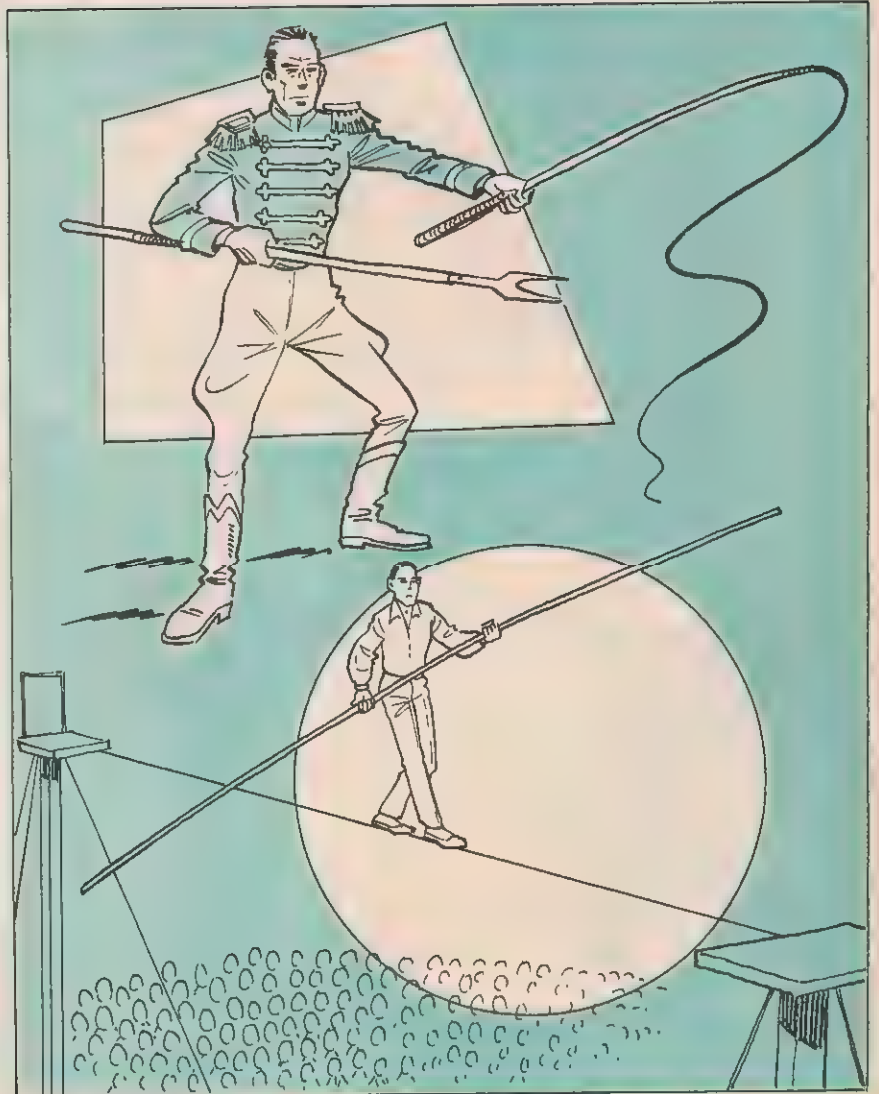
a) Grock b) Emilien Bouglione c) Pierre Etaix  
d) Gilbert Houcke e) Les Clérans f) Annie Fratellini





## L'ERREUR FATALE

Deux passionnés du cirque sont descendus sur la piste; mais étant encore novices, ils commettent chacun une erreur qui peut leur être fatale. Laquelle ?



## QUI AVANT QUI ?

Le cirque d'aujourd'hui est l'héritier d'une très longue tradition... Dans la liste ci-dessous, quels sont ceux qui existaient déjà comme baladins au Moyen-Age? Quels sont ceux qui, peu à peu, jusqu'à nos jours, ont fait la gloire du cirque.

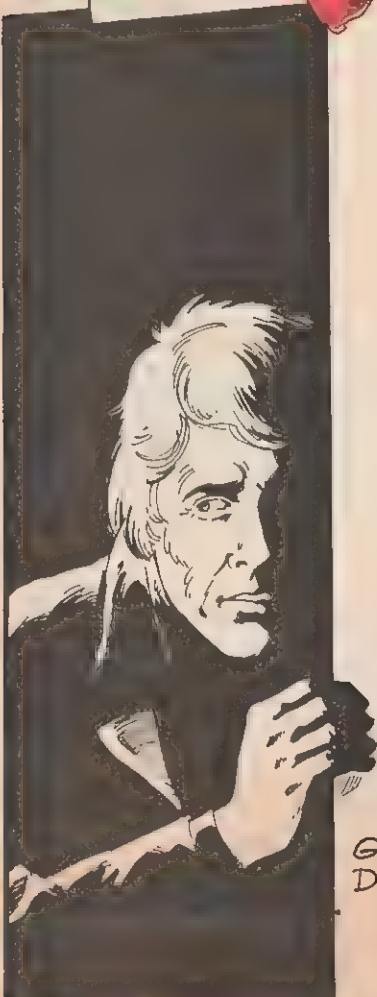
Classez les en mettant en premier les plus anciens.

- a) patineurs à roulettes
- b) jongleurs
- c) écuyères
- d) clowns
- e) funambules
- f) trampoliniers
- g) voltigeurs



# LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID.

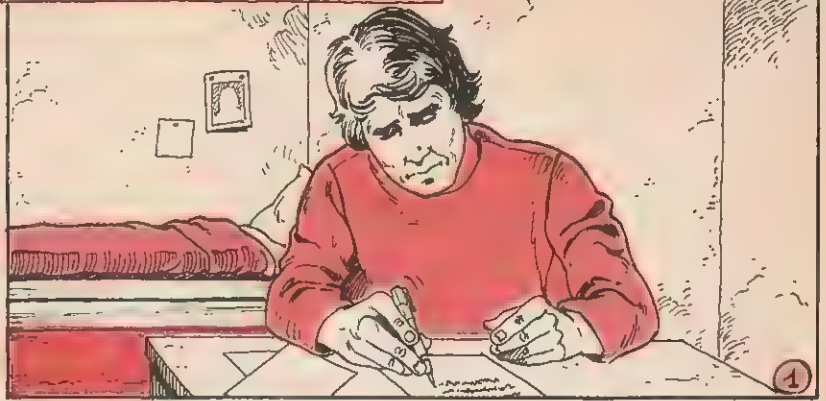
## L'ÉVASION D'ARNOT



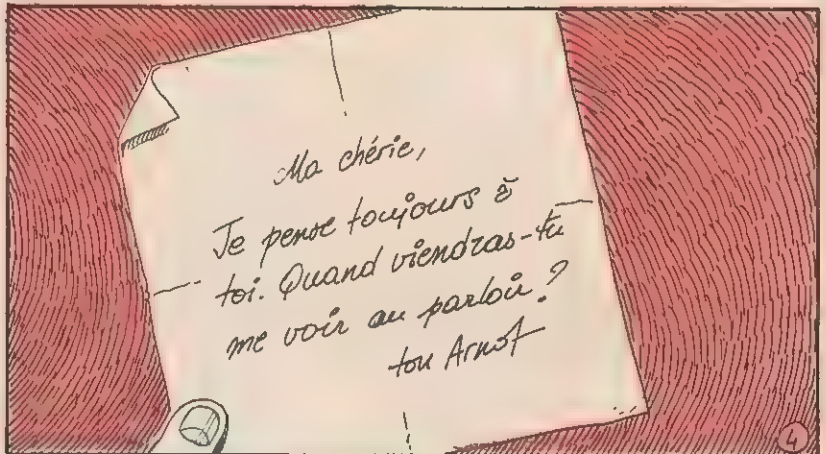
PAR  
G. HEMPAÏ  
D. CONVARD

36

MIS AU SECRET À LA PRISON DE CLOTUR,  
ARNOT PRÉPARE SON ÉVASION...



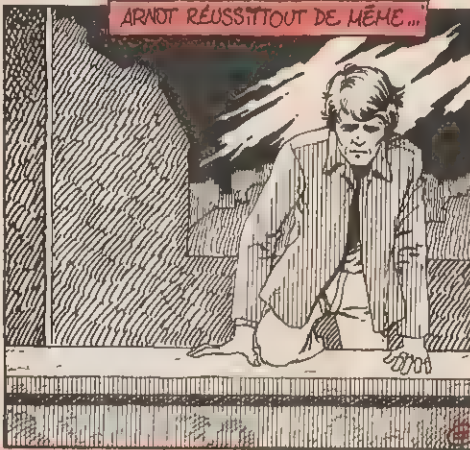
1



Ma chérie,  
Je pense toujours à  
toi. Quand viendras-tu  
me voir au parloir?  
ton Arnot

4

ARNOT RÉUSSIT TOUT DE MÊME...



... IL S'ÉVADE !



8

MAIS LE PROPRIÉTAIRE  
DE LA VOITURE...



NON, MA VOITURE  
N'A PAS ÉTÉ VOLÉE...  
ELLE EST GARÉE DEVANT  
MA PORTE. JE LA  
VOIS D'ICI.

11

16

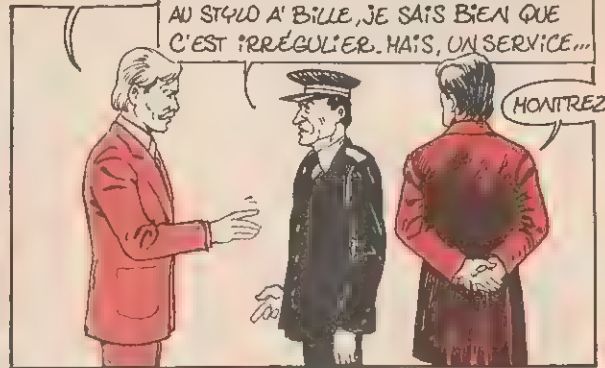


IL REMET UN MESSAGE A' UN GARDIEN COMPLICE...

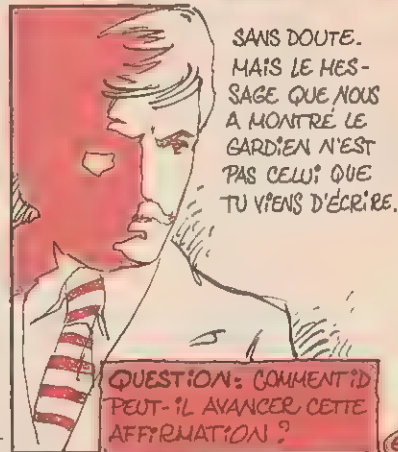


MAIS LE DIRECTEUR DE LA PRISON, SOURCONNEUX, A FAIT APPEL A' ID ET ASTUS...

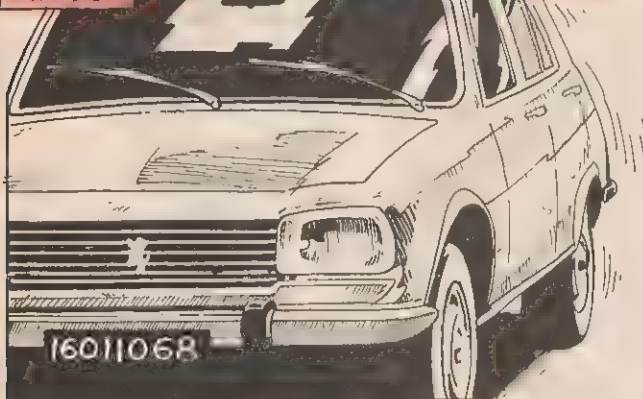
JE SUIS CERTAIN QU'ARNOT VOUS A REMIS UN MESSAGE. BOF, UN PETIT MOT A' SA FIANCÉE TRACÉ AU STYLO A' BILLE, JE SAIS BIEN QUE C'EST IRREGULIER. MAIS, UN SERVICE...



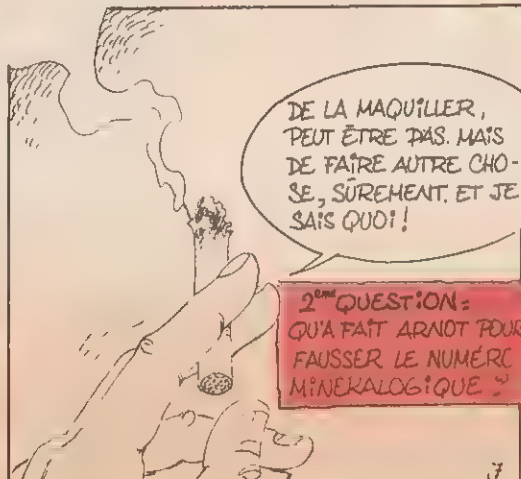
ALORS, ON ENVOIE DES MESSAGES A' L'EXTERIEUR?



UNE VOTURE A ÉTÉ MISE A' SA DISPOSITION PAR UN COMPLICE.



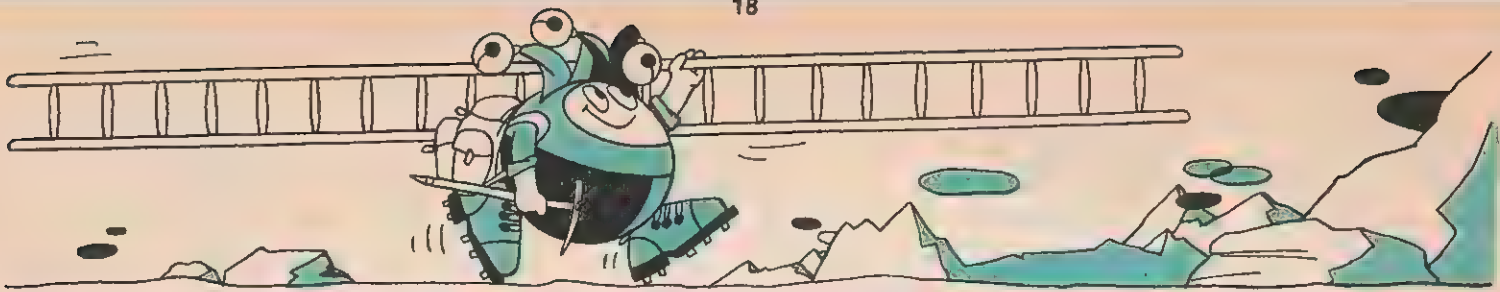
ON A APERÇU ARNOT DANS UNE VOITURE IMMATRICULÉE : HUIT MILLE NEUF CENT UN, I C, QUATRE VINGT ONZE.



2<sup>ème</sup> QUESTION: QU'A FAIT ARNOT POUR FAUSSER LE NUMÉRO MINÉRALOGIQUE?

7:30 PM





## 2 JEUX EN 1

Voici ci-dessous une liste de 12 animaux. A chaque ligne : Si vous pensez que l'animal VIT EN MONTAGNE, vous barrez toutes les cases portant le signe +

Si vous jugez qu'il n'est pas un animal de montagne, vous barrez toutes les cases portant le signe 0

Ceci fait, si toutes vos réponses sont exactes vous découvrirez :

1°) avec les lettres non barrées, UN PROVERBE  
2°) avec les lettres barrées, UNE PHRASE...

1. L'AIGLE ROYAL
2. LE TAPIR
3. LE LAMA
4. LE YACK
5. LA MANGOUSTE
6. LE CHAMOIS
7. LE MOUFLON
8. LE CORMORAN
9. LE GORFOU
10. LE VAUTOUR
11. L'ANACONDA
12. LE BOUQUETIN

+	U	0	i	+	N	0	L	+	J	+	E	0	N	0	Y
+	A	+	Q	0	U	+	U	0	D	+	E	0	E	0	V
+	O	+	T	0	L	+	R	0	E	+	E	0	S	+	A
0	M	+	M	+	i	0	O	+	J	0	N	+	O	0	T
0	K	+	A	0	E	+	G	+	N	0	R	+	E	0	P
0	S	+	O	0	Q	+	U	+	R	0	U	+	V	+	O
+	U	0	i	+	S	0	N	+	D	+	i	0	E	0	S
0	S	0	T	+	E	0	R	0	A	+	R	0	i	0	R
+	E	0	E	+	N	0	E	+	C	0	T	0	V	+	O
+	O	0	N	+	U	0	T	+	S	0	R	0	E	+	i
+	N	+	T	0	N	0	S	+	J	+	A	0	T	0	R
+	U	+	i	0	M	0	A	+	R	+	E	0	i	0	S



# un mardi à la montagne

## LABYRINTHE

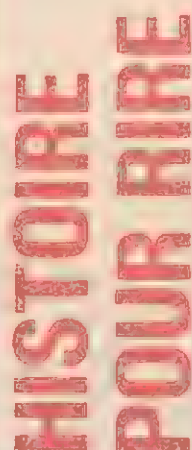
Aidez ce promeneur à atteindre le sommet de la montagne.







1. Quel est le comble pour un dentiste qui aime la montagne ?
2. Quelle différence y a-t-il entre un sanglier et un pardessus ?
3. Qui tire sa petite langue sans être grondée ?
4. Je suis un bois, je vis dans le bois et pourtant je ne suis pas en bois. Qui suis-je ?
5. Sur quelle montagne apprend-on le mieux la géographie ?
6. Qu'est-ce qui va de Grenoble à Lyon sans bouger ?
7. Quelle est la couleur d'un coffre qu'on ouvre ?
8. Quel est le comble pour un cordonnier ?
9. Quels sont les commerçants qui crient le moins ?
10. Quel est le sport le plus dangereux ?

[illegible]



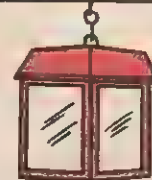
Pour découvrir cette histoire, vous aurez besoin des dessins ci-dessous. Commencez par deviner ce que chaque dessin représente. Ecrivez dans les cases blanches situées dessous les lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches de la grille (sur la page de gauche).



47	35	69	37	74	96	



79	91	8	64	99	16	82



6	31	13	83	102	40	75	105



77	60	24	87	49	66



61	18	52	92	7	101



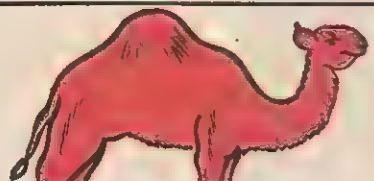
85	20	100	48	38	26	94	9



90	29	63	97



25	78	15	19	4	53	103	93



33	71	12	30	84	41	23	89	56	86



34	46	50	88	39



70	32	67	42	2	98	45	81



5	57	21	73	17	62	10



1	104	36	58	22



11	28	95	54	14	72	80	3

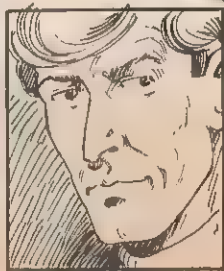


76	51	27	43	55	68	59	65

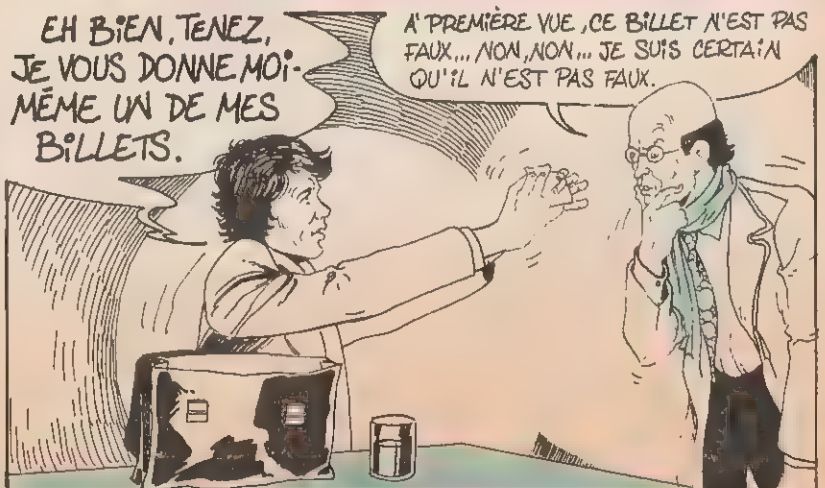
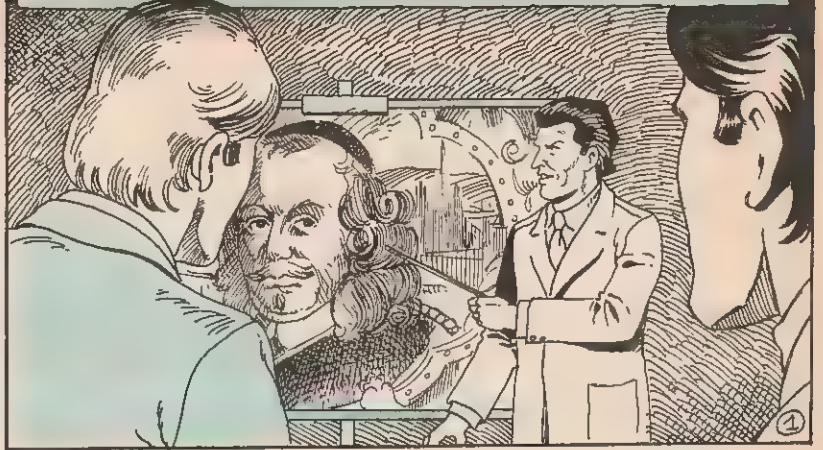


# LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID.

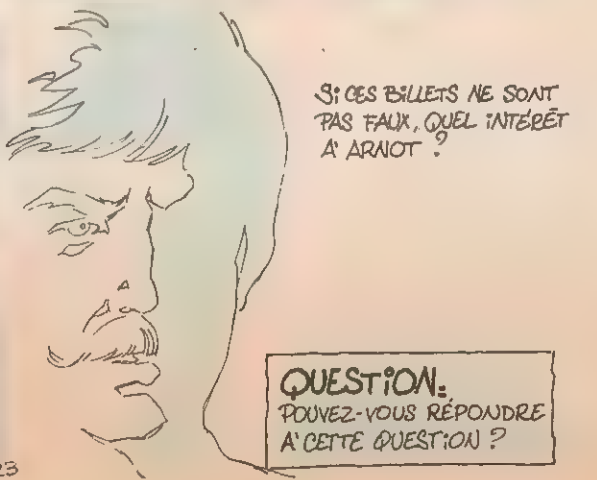
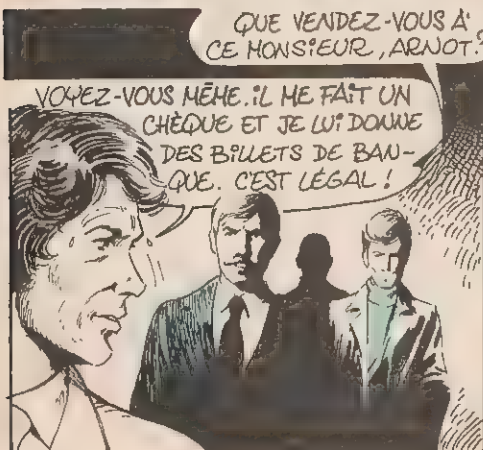
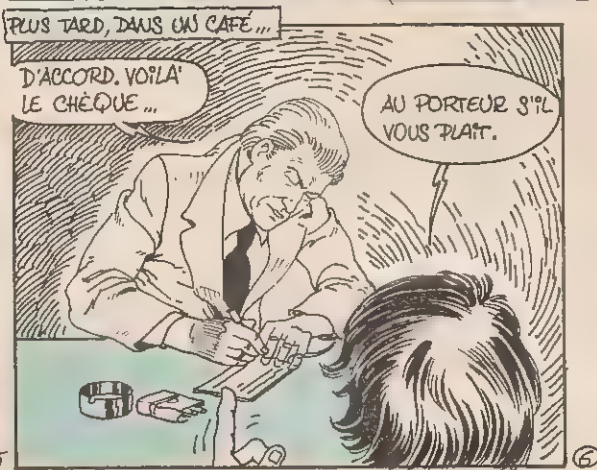
## IMITATION TROUBLANTE



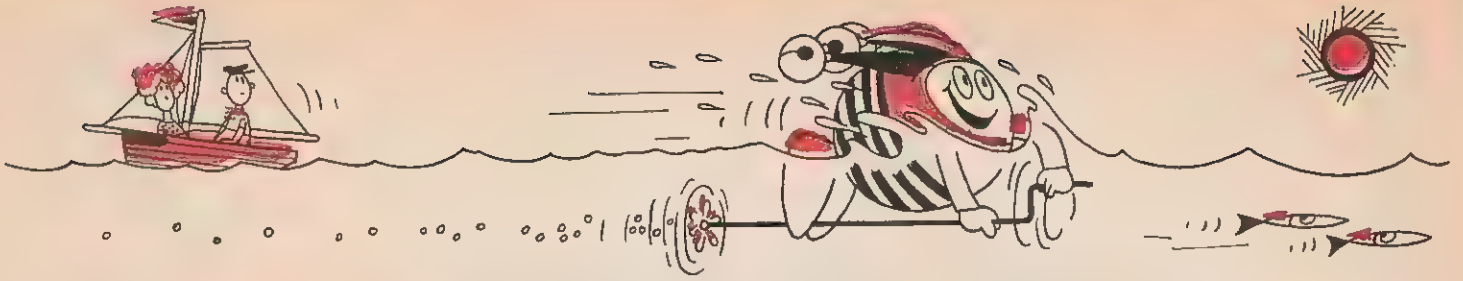
ID ET ASTUS SONT SUR LA PISTE D'UN TRAFICANT DE FAUSSE MONNAIE...









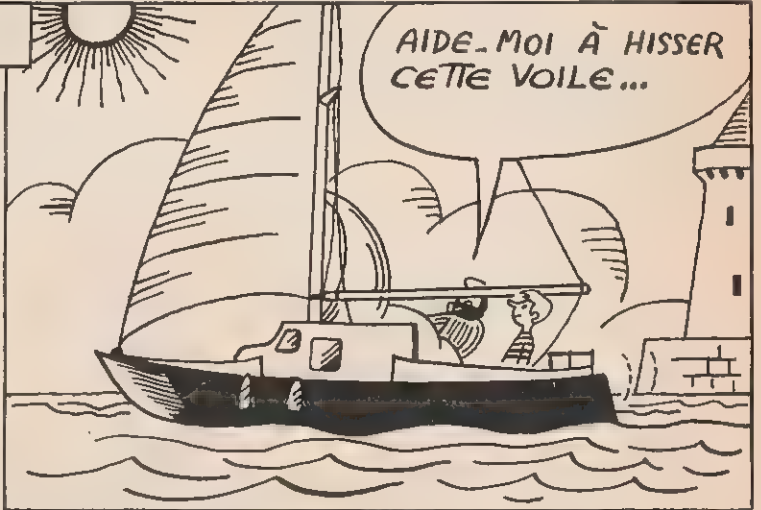


## ENIGME...

ALLONS, VIENS, JE VAIS  
T'APPRENDRE À NAVIGUER...



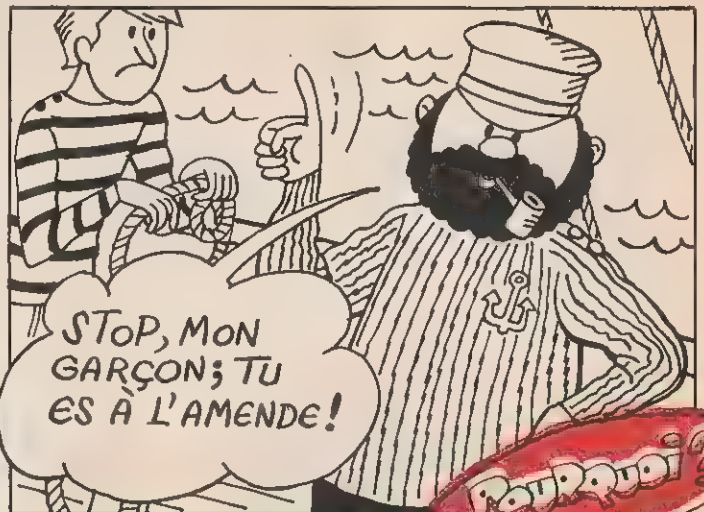
AIDE-MOI À HISSE  
CETTE VOILE...



AÏE,  
LA CORDE  
EST EMMÊLÉE...



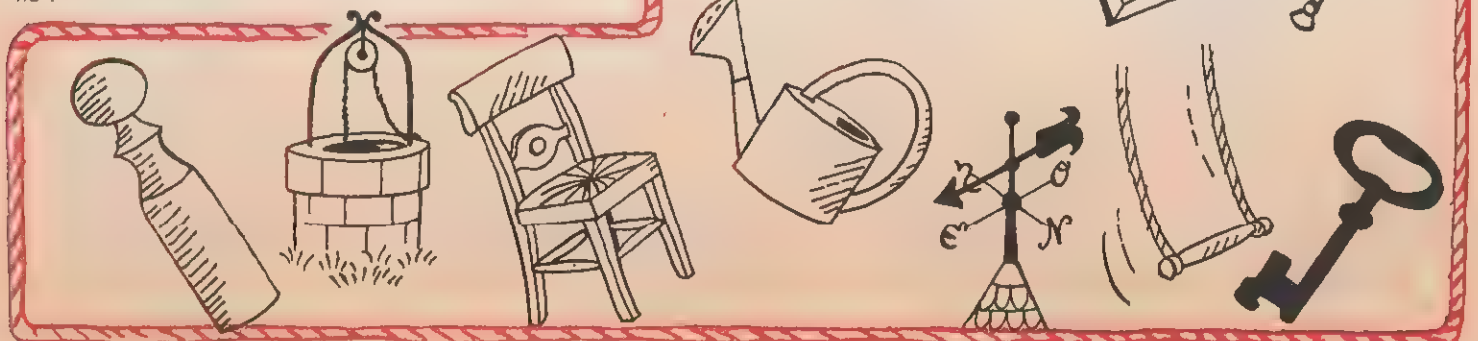
STOP, MON  
GARÇON; TU  
ES À L'AMENDE!



Pourquoi?

## BRICA BRAC MARIN

Parmi tous ces objets, 5 portent le même nom  
qu'une des parties d'un voilier. Quels sont-ils ?





# un mercredi en bateau

## A CHACUN SON BATEAU

Rendez à chaque navigateur son bateau :

Eric TABARLY

Francis CHICHESTER

Alain COLAS

Bernard MOITESSIER

Jean-Yves TERLAIN

Club Méditerranée

Gipsy Moth

Vendredi 13

Pen Duick

Josuah

## LE MOT JUSTE

1. Comment s'appelle la voile en forme de parachute que l'on hisse à l'avant du bateau par vent arrière ?

PATARAS - SPINNAKER - SKIPPER

2. En quelle année Tabarly a-t-il gagné sa première traversée de l'Atlantique en solitaire ?

1964 - 1966 - 1969

3. L'action de faire passer la grand'voile d'un côté à l'autre quand on navigue par vent arrière se nomme :

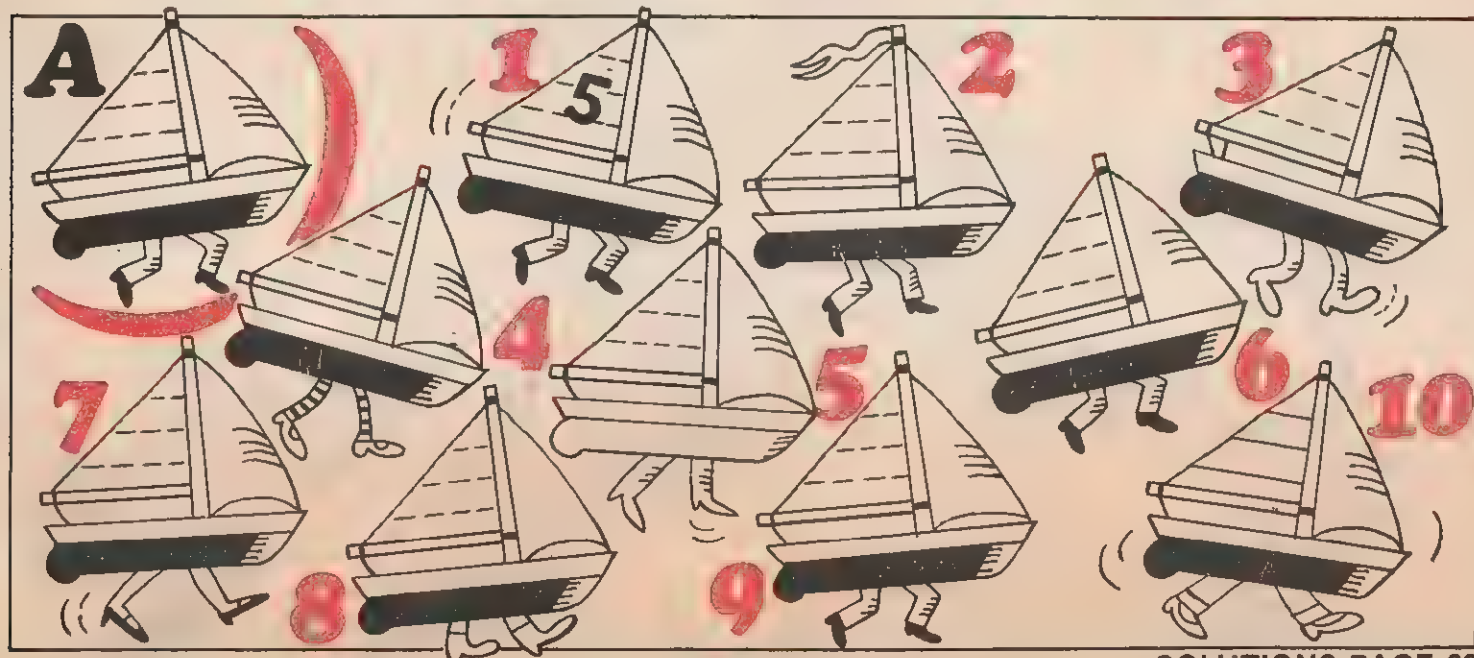
EMPALMAGE - EMPENNAGE EMPANNAGE ?

4. Le voilier français faisant partie des séries olympiques est le :

420 - 470 - OPTIMIST

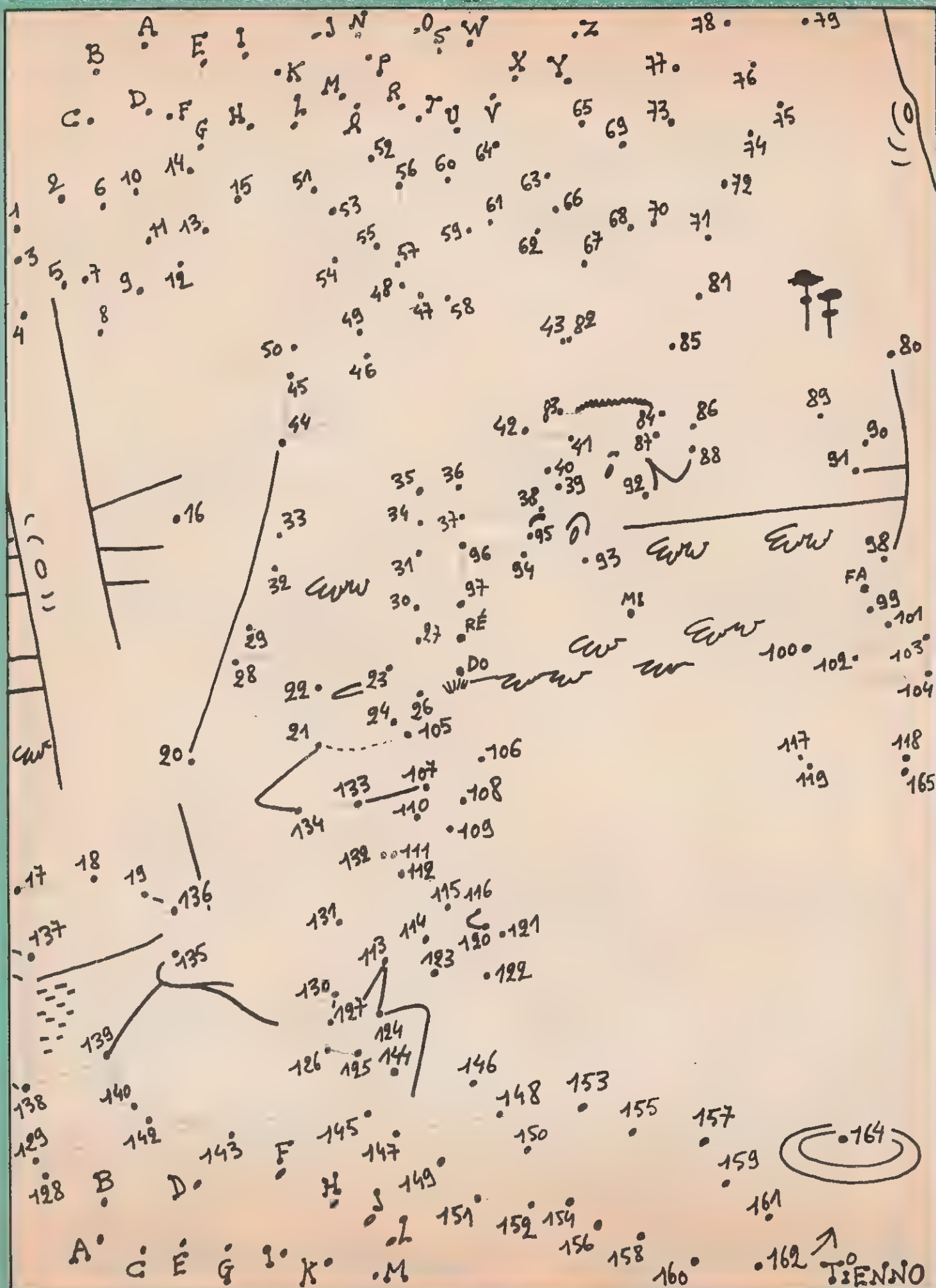
## LES PETITS BATEAUX ONT-ILS DES JAMBES ?

Oui, bien sûr ! Mais trouvez parmi cette flotille quel est le bateau semblable au navire pilote.



SOLUTIONS PAGE 68





Découvrez ... en reliant les points dans l'ordre numérique (partez du chiffre 1) et les lettres dans l'ordre alphabétique.



astuces  
en vrac



1 2 3 OU 4 ?

Pour construire un bateau identique à notre modèle quel ensemble choisissez-vous ? 1, 2, 3, ou 4 ?

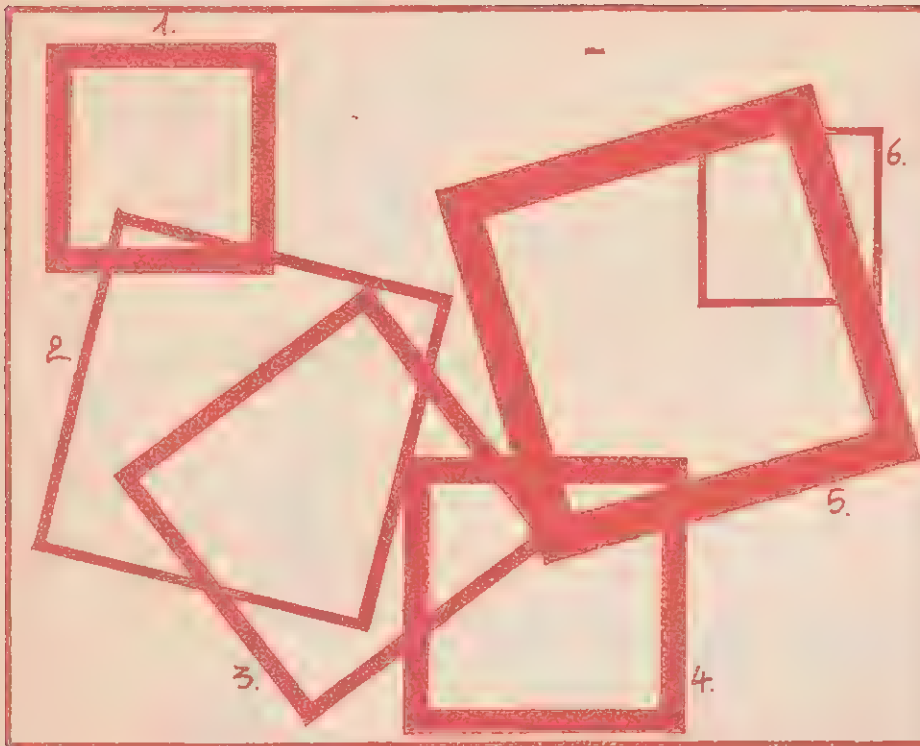
A.L.I.

REBUS





# SAUF UN



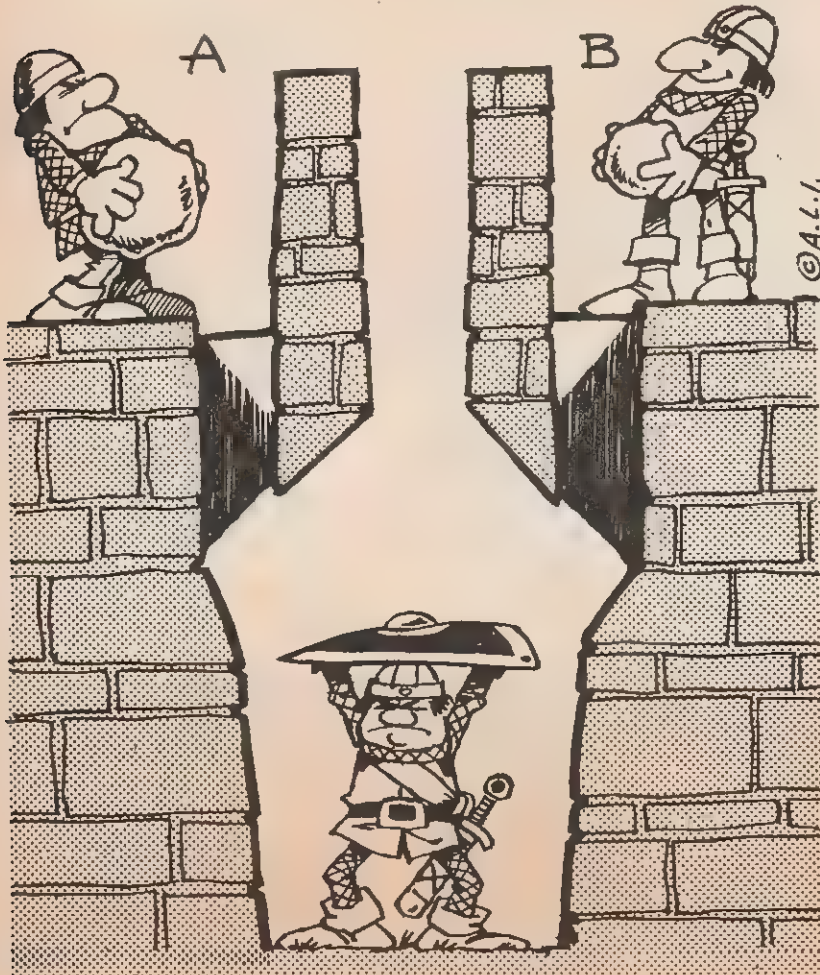
CESS CARRÉS S'EMBOÎTENT LES  
UNS DANS LES AUTRES. SAUF UN.  
LEQUEL ?



dudley 180 ©A.L.I.

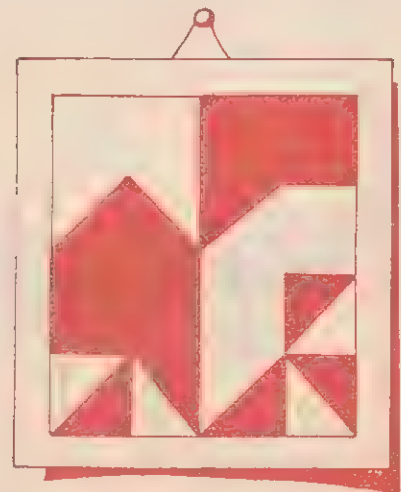
## LA PREMIERE

Ces deux pierres de même poids vont être jetées sur l'assaillant. Laquelle arrivera la première ?



## NOIR OU BLANC ?

Ce dessin comporte-t-il plus de noir que de blanc ? Ou plus de blanc que de noir ?



## DEVINETTES

1. Avec quelle figure géométrique peut-on faire de la musique ?
2. Quel est le mois qui voyage dans l'espace ?
3. Quel est le département préféré des locomotives paresseuses ?
4. Quel est le serpent qui soutient un tableau ?
5. Comment un chanteur peut-il réussir dans la pâtisserie ?



THIERRY RENTRE DE  
L'ÉCOLE COTÉ OUEST.  
— TU SAIS D'APRÈS  
EST PLUS NECESSAIRE QUE  
SAS EN CLASSE. JE SAIS  
MONTREZ-LEZ-MOI  
JUSQU'À OÙ IL EST  
ALLÉ.  
— AH ! TU LE SAIS ?  
— OUI, IL A DEMANDÉ  
SOS  
— VOUS LE SAIS-VOUS ?

# HISTOIRE "CODEE"

Le premier mot est THIERRY. La suite ? à vous de la deviner !



## TROUVEZ 7 CASES



La figure B est symétrique de la figure A, excepté 7 cases. Quelles sont ces cases ?

A.L.I

## OPERATION À TERMINER

Pour cela vous remplacez les points par les chiffres qui permettent de donner un résultat exact.

**A**

$$\begin{array}{r} 1853 \\ \times \quad .6 \\ \hline 11118 \\ 71. \\ \hline 5.3. \end{array}$$

**B**

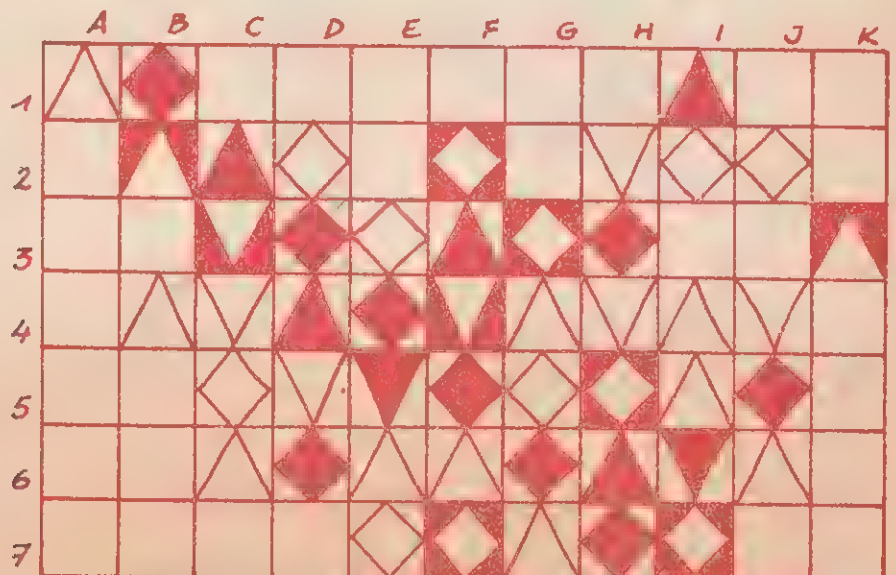
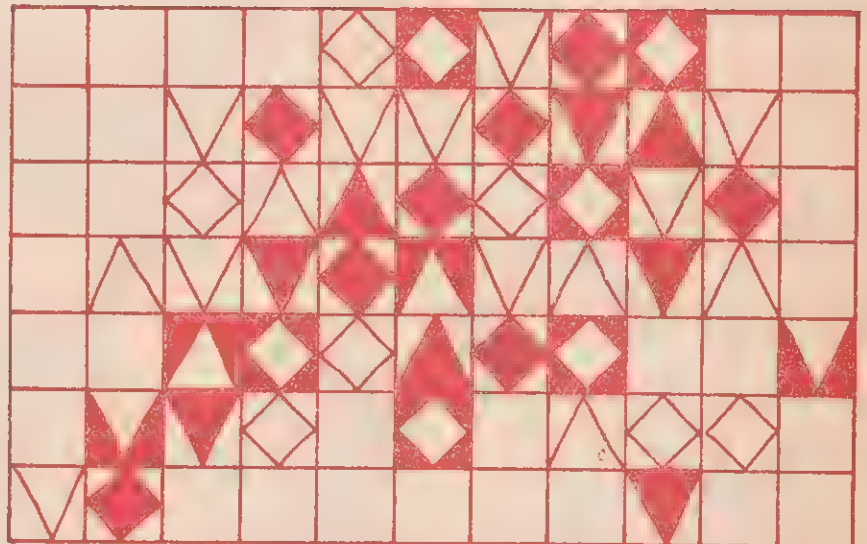
$$\begin{array}{r} .32. \\ \times \quad 8. \\ \hline 44 \\ 3452 \\ \hline 3024 \end{array}$$

**C**

$$\begin{array}{r} .142.3. \\ + 43.617 \\ \hline 5368.3 \end{array}$$

**D**

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 856 \\ \hline .787 \end{array}$$





# CRUCIBUS

**HORIZONTALEMENT.** - I. Exercices au trapèze volant - II. Note ; - III. Excessive - IV. Tint pour possible ; phon. : presse - V. Quand ils sont jetés, il est bien tard pour changer d'avis - VI. Sortes de confitures - VII. C'est convenu ; pas tard - VIII. Bois recherchés.

**VERTICALEMENT.** - 1. Perçu ; sert à gagner le trapèze - 2. Enlever ; d'un auxiliaire - 3. Etat d'une chose découverte - 4. Atterrissent souvent sur le visage du clown - 5. Au milieu du divan ; belle vue - 6. Jeux de scènes comiques ; ce n'est pas oui - 7. Prince troyen ; vide les villes - 8. Mètres cubes.

**HORIZONTALEMENT.** - I. Clown - II. Il n'est pas sujet au vertige - III. Pas ailleurs ; article - IV. A sec l'été ; vif - V. Certaines performances le suscitent ; ancienne monnaie - VI. Elle vient après - VII. Article ; prénom féminin - VIII. Ne partiras pas.

**VERTICALEMENT.** - 1. Nids d'oiseaux - 2. Entasse - 3. Canton suisse ; volatiles - 4. Précédé de «tout de» signifie immédiatement ; possède - 5. En montagne ; versant abrité du soleil ; époque - 6. Au cirque beaucoup sont périlleux ; métal précieux - 7. Phon. : repas du bébé ; génisse ; - possessif - 8. Voyelle doublée ; familièrement : rusés.

**HORIZONTALEMENT.** - I. Acteur - II. Espace de sable ; moitié du tout - III. Garde-manger du cheval - IV. Phon. : pas jeune ; il n'est pas forcé au cirque - V. Démonstratif ; long et mince - VI. Obstacle ; phon. : ni aujourd'hui, ni demain - VII. Note ; article contracté - VIII. Dans ; il est bon de la ménager.

**VERTICALEMENT.** - 1. Parade du cheval - 2. Fréquents en été - 3. Pose - 4. Déterminations vigoureuses - 5. Souvent l'état des spectateurs excités - 6. Col des Alpes - 7. Peuple les plages ; note - 8. Principes servant de règles.

**HORIZONTALEMENT.** - I. Soutient le chapeau - II. Dans la main du dompteur - III. Possessif ; celui d'Auguste fait bien rire - IV. Sert pour le maquillage ; inversé : éminence - V. A payer ; elle est célèbre - VI. Cadence et rythme les guident ; - passer au crible.

**VERTICALEMENT.** - 1. Aux extrémités du trépid - 2. Dieu du Soleil - 3. Tout acteur a le sien - 4. Suis informé - 5. Vigoureuse - 6. Univers - 7. Article - 8. Les gens du voyage les montent à chaque étape - 9. Essayé - 10. On y trouve toutes sortes d'animaux - 11. Posé - 12. Article - 13. Fin d'infinif.





CIRCUS

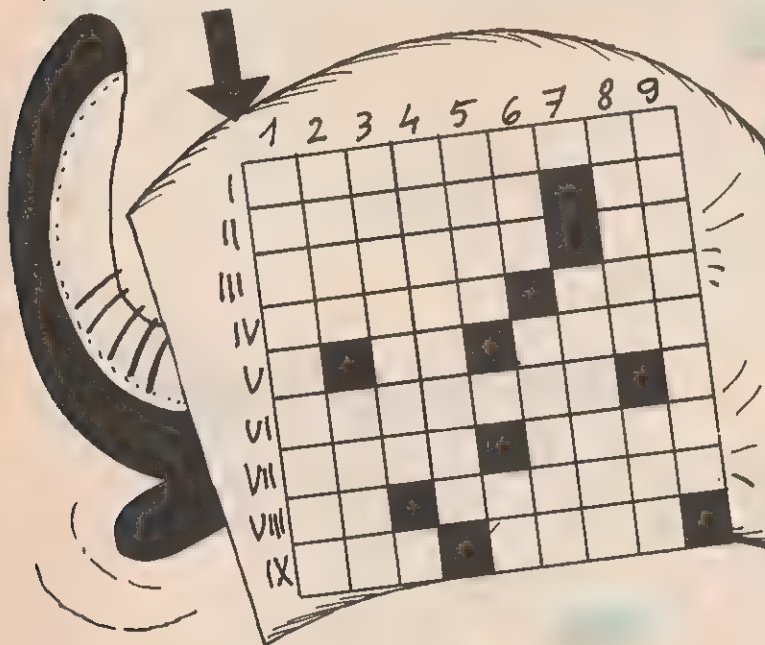
HORIZONTALEMENT.- I. Chapeau pouvant s'aplatir - II. Animal - III. Sport - IV. Toi en désordre - V. Nez - VI. Mesure céleste - VII. A des dons naturels ; lettre grecque - VIII. Au cirque les places le sont toutes.

VERTICALEMENT.- 1. Commence une série de sept - 3. Allure du cheval ; phon. : siffla - 4. Ne servent à rien - 5. Rendus bêtes - 7. Courtes scènes comiques - 8. Pronom personnel - 9. Carte.



HORIZONTALEMENT.- I. Exécuté par la danseuse - II. Tournant ; patrie d'Abraham - III. En forme d'œufs affirmation enfantine IV. Pli ; pied de vigne - V. Possédé ; prénom féminin - VI. Nattes - VII. Département en désordre ; port sur la Méditerranée - VIII. Phon. : enlevé ; monuments formés d'une seule pièce - IX. Ne dit pas la vérité ; fatigués.

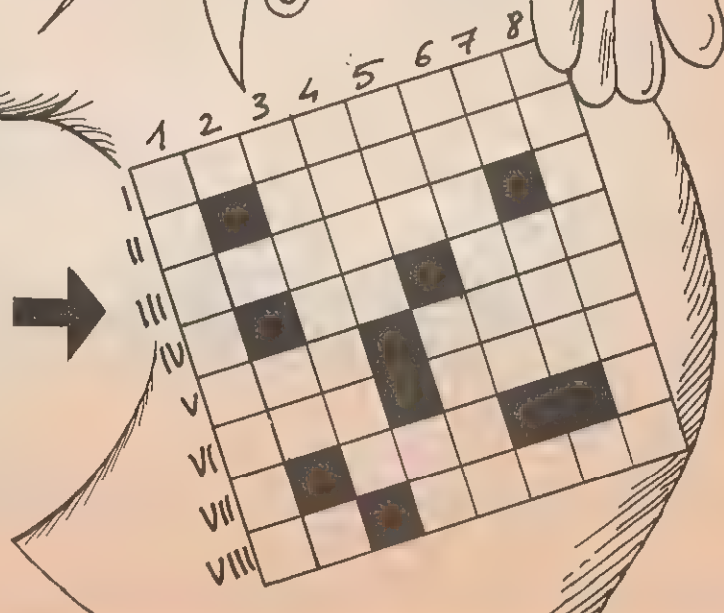
VERTICALEMENT.- 1. Mouvement d'ensemble - 2. Rivière qui se jette dans l'Adour ; cuit au four - 3. Espaces entre des poutres - 4. Mécontentes - 5. Mer ; personnel 6. Démonstratif ; fais tort - 7. Travail minutieusement - 8. Anciennes mesures de longueur ; possessif - 9. Servent aux acrobates.



HORIZONTALEMENT.- I. Elle fait rire - II. Pièces comiques - III. Propres au cheval - IV. Lac du Soudan ; transpira - V. Premiers ; au-dessus de nos têtes - VI. Conjonction ; fit des songes VII. Personnel VIII. Relie ; utilisation.

VERTICALEMENT.- 1. Sur la tête - 2. Pas vêtu - 3. Angoisses - 4. A l'envers : fleuve de Pologne ; donne le choix - 5. Prénom féminin ; peuvent exprimer la joie - 6. Pays de l'Est - 7. En plein ciel ; en désordre : l'un des 5 sens - 8. Se fait en montagne.

SOLUTIONS PAGE 68





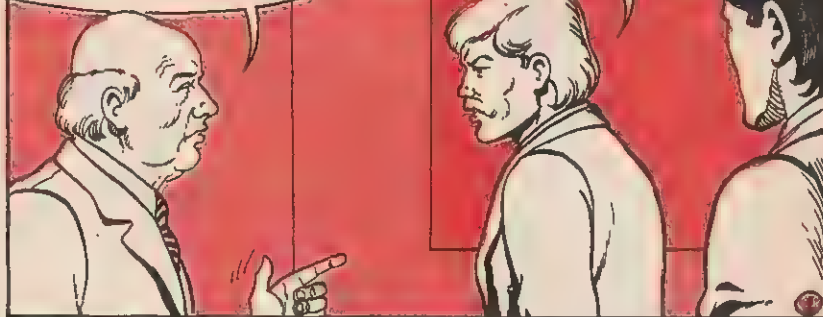
# LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID.

## LA PISTE

GUY HEMPAY et DID COUVARD

ARNOT A ENLEVÉ UN DE MES  
EMPLOYÉS : GARNIER, MON  
COMPTABLE... IL NE VEUT LE  
RENDRE QUE CONTRE UNE  
RANÇON.

IL FAUT TROUVER UN MOYEN DE DÉCOU-  
VRIR OÙ IL LE SÉQUESTRE...  
APRÈS, NOUS EN FERONS NOTRE  
AFFAIRE.

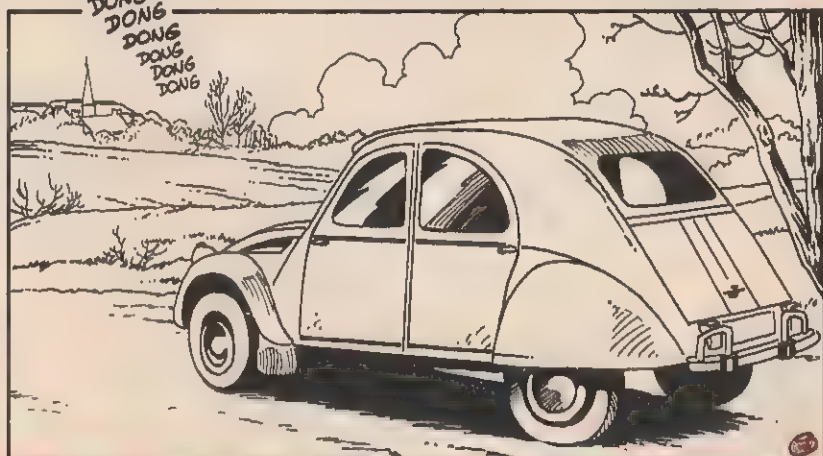


PLUS TARD...

EN ROUTE. JE VOUS BANDERAI  
LES YEUX S'ÎT SORTIS DE  
PARIS.



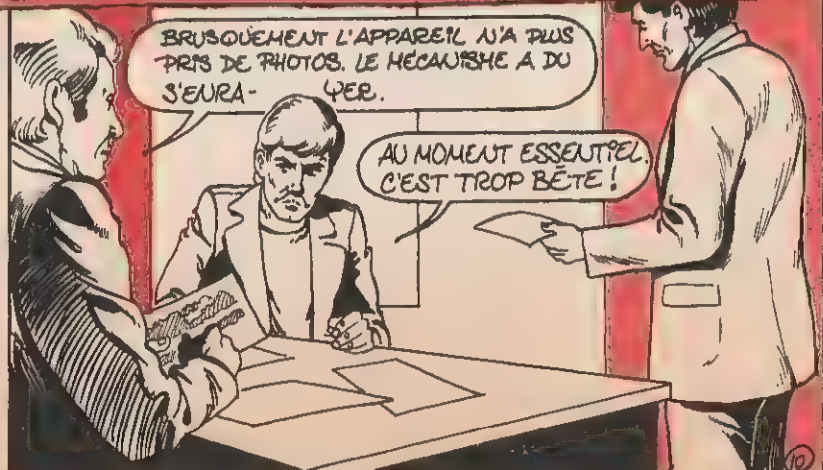
DONG  
DONG  
DONG  
DONG  
DONG



ON ARRIVE À RECONSTITUER LE TRAJET GRÂCE AUX PHOTOS. MAIS...

BRUSQUEMENT L'APPAREIL N'A PLUS  
PRIS DE PHOTOS. LE MÉCANISME A DU  
S'ÉUR-... VER.

AU MOMENT ESSENTIEL  
C'EST TROP BÊTE !



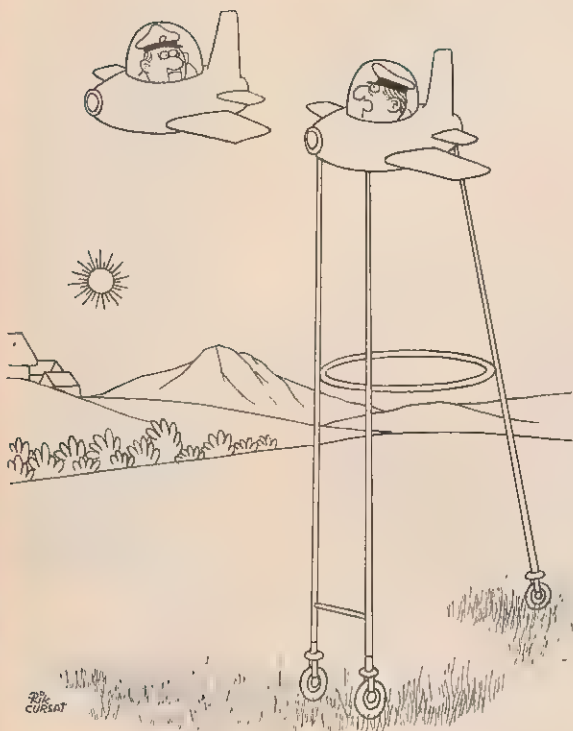


QUESTION UNIQUE:  
COMMENT PEUT-IL DON-  
NER TOUS CES RENSEI-  
GEMENTS ?

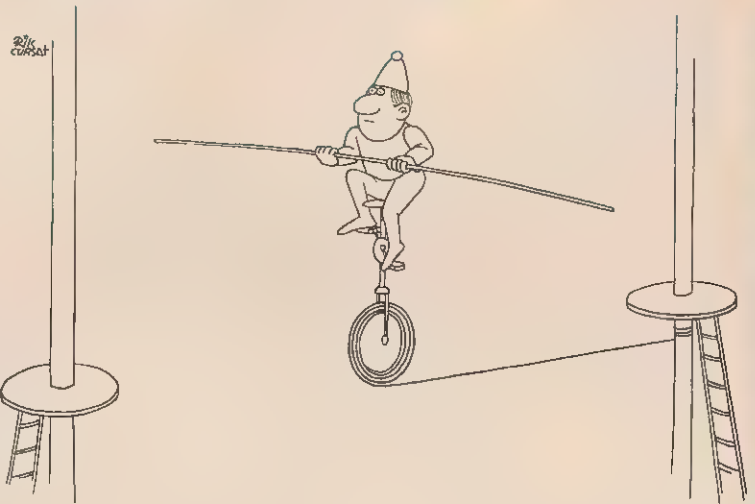




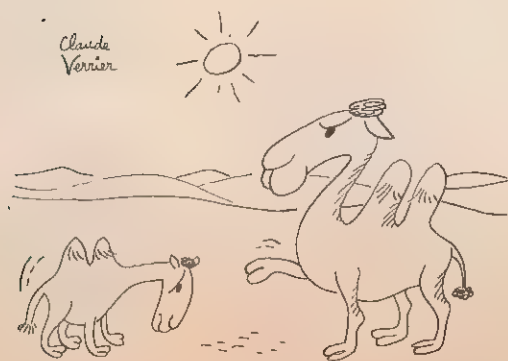
ha ! ha ! ha ! ha ! ha  
 hi ! hi ! hi ! hi ! hi  
 ho ! ho ! ho ! ho ! ho  
 ha !



je débute



- Sans légende



Si tu n'es pas sage tu seras privé de désert !



742 TIENNO

- Vivement qu'on ait la 4eme cheyenne !



# jok

LOISIRS

## 6 TOURS DE MAGIE

### 1. AVEC UNE FICELLE LES CISEAUX PRISONNIERS

Une paire de ciseaux et une ficelle de 1 mètre de long vous sont nécessaires.

#### PREMIER TOUR

— Vous passez la ficelle dans les anneaux des ciseaux. Vous demandez à un spectateur de tenir les 2 extrémités de la ficelle. Vous allez libérer les ciseaux, et très vite ! Comment ?

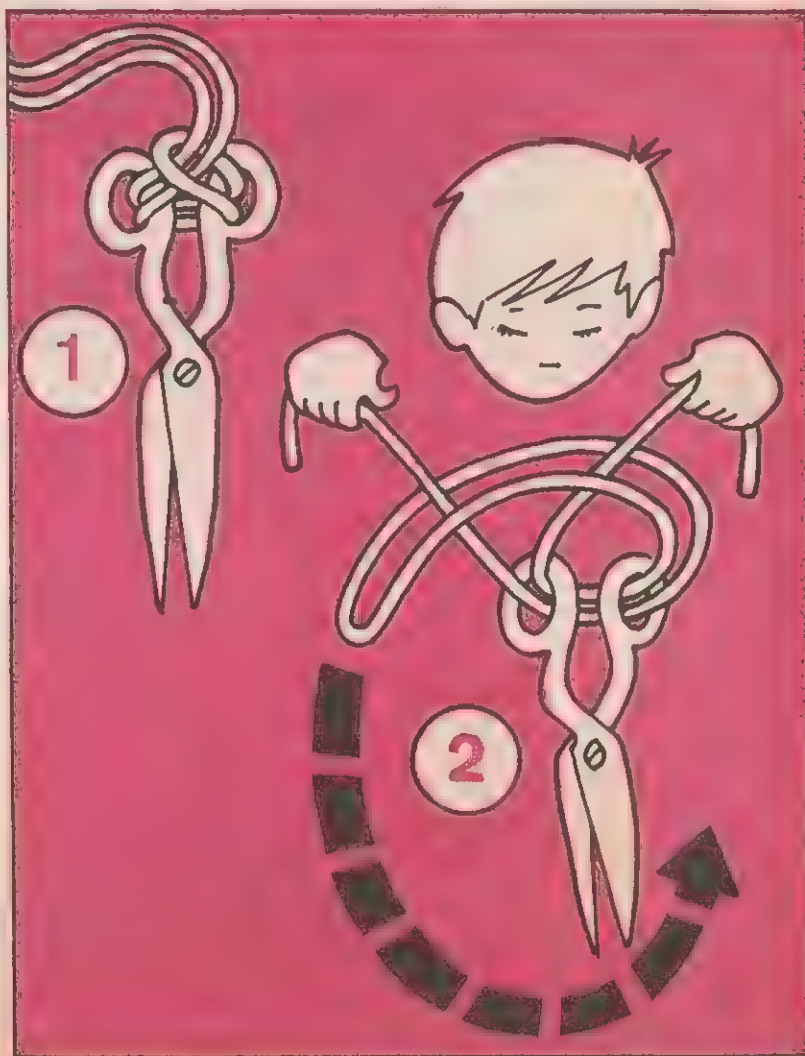
Voici le truc...

Pour ce tour (et le suivant) il est très important de bien placer la ficelle dans les ciseaux.

1.) Doublez la ficelle. Introduisez-la dans l'anneau de gauche. Sortez-la par l'anneau de droite. Tirez une boucle, passez la ficelle dedans, tirez (croquis 1). Balancez les ciseaux qui sont bien attachés. Faites tenir les extrémités de la ficelle (croquis 2).

2.) Pour dégager les ciseaux, agrandissez la boucle qui maintient serrées les deux extrémités de la ficelle. Tirez, tirez la boucle et faites-la passer par-dessus la pointe des ciseaux (les ciseaux étant entre les 2 parties de la ficelle (croquis N° 3). Lachez la boucle, et en tenant la pointe des ciseaux, demandez au spectateur de tirer sur la ficelle... qui vient toute seule. Le tour est réussi !

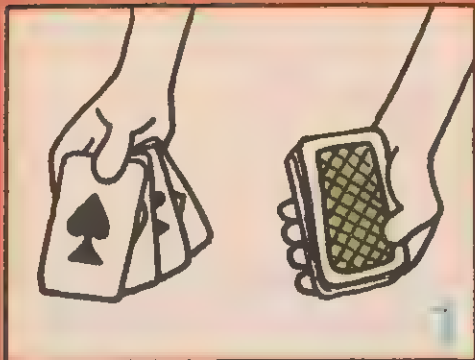
suite page 38



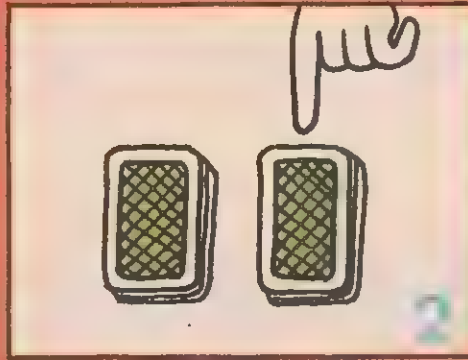


## 2. AVEC DES CARTES

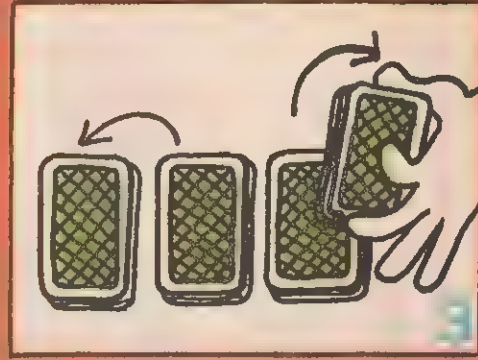
### le poker d'as



1.) Vous ôtez les 4 as d'un jeu de 52 cartes. Vous les mettez sur le dessus du paquet. A la fin du tour, les 4 AS réapparaîtront au grand étonnement du public sur 4 paquets distincts de cartes.



2.) Les 4 AS sont placés sur le dessus du paquet. Vous faites couper le paquet à un spectateur et vous repérez bien dans quel paquet se trouvent les 4 AS.



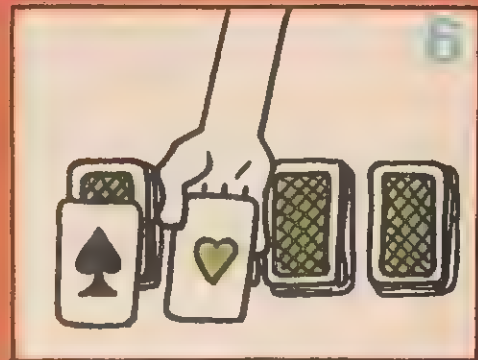
3.) Demandez au spectateur de couper les 2 paquets obtenus en 2 nouveaux paquets qu'on posera de chaque côté. N'oubliez pas de garder en tête l'endroit où se trouvent les 4 AS. Il faut que ce soit le dernier paquet à droite.



4.) Demandez au spectateur de prendre le 1er paquet et de tirer les 3 premières cartes pour les passer en dessous. Pour distraire le public dites-lui d'annoncer à haute voix les 3 cartes.



5.) Le spectateur garde le 1er paquet dans sa main. Vous lui demandez alors de passer sur chacun des 3 autres paquets une carte du dessus du paquet qu'il tient. Il aura alors 3 cartes de moins dans la main.



6.) Vous faites la même opération avec les 3 autres paquets qui sont sur la table. C'est-à-dire, de chaque paquet 3 cartes du dessus sont placées au-dessous et 3 autres sont transférées sur les autres paquets, 1 pour chaque.



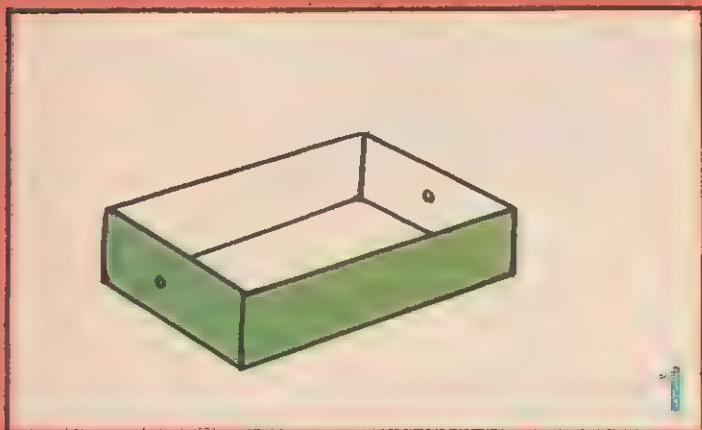
7.) Sur le dessin précédent, les 4 AS commencent déjà à apparaître sur les paquets de cartes.

Le truc est simple et automatique. Quand on passe une carte de chacun des premiers paquets sur le dernier, 3 cartes seront donc sur les as. Au moment de passer ces 3 cartes au-dessous du dernier paquet, les as reviennent donc au-dessus. Les 3 cartes qui seront placées sur les 3 autres paquets seront automatiquement des as...

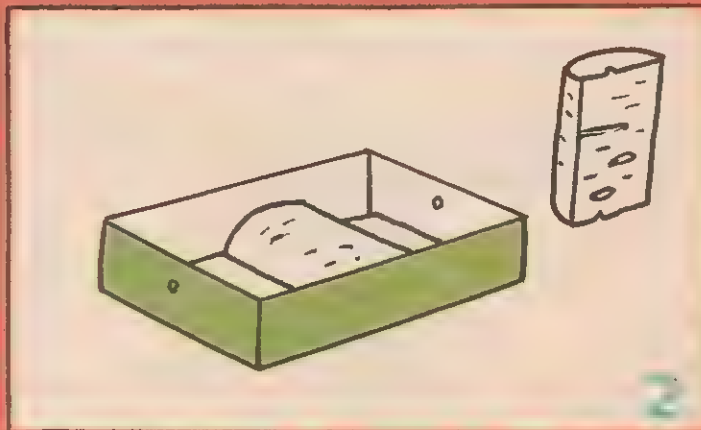


# 3. la boîte obéissante

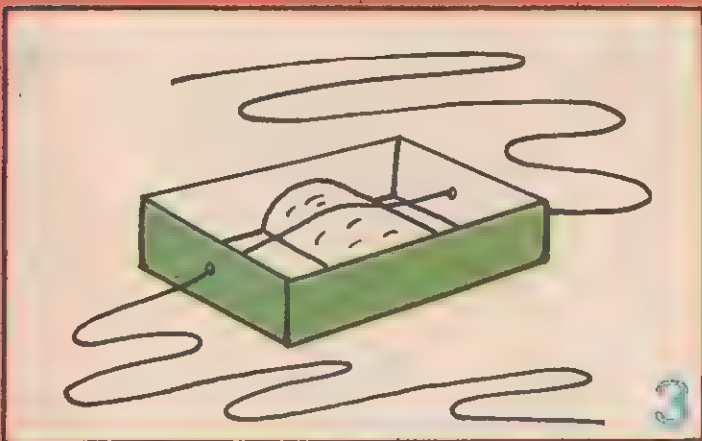
Il vous faut : 1 petite boîte d'allumettes, 1 bouchon de liège, 1 m 50 de fil très fin.



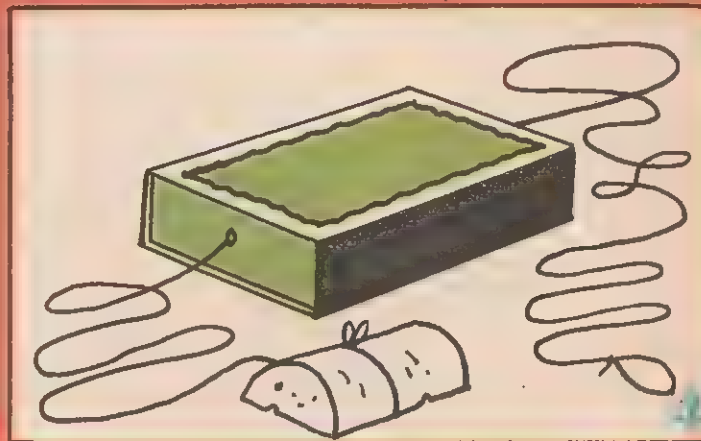
1.) Vous percez avec une aiguille un trou très fin de chaque côté du tiroir de la boîte.



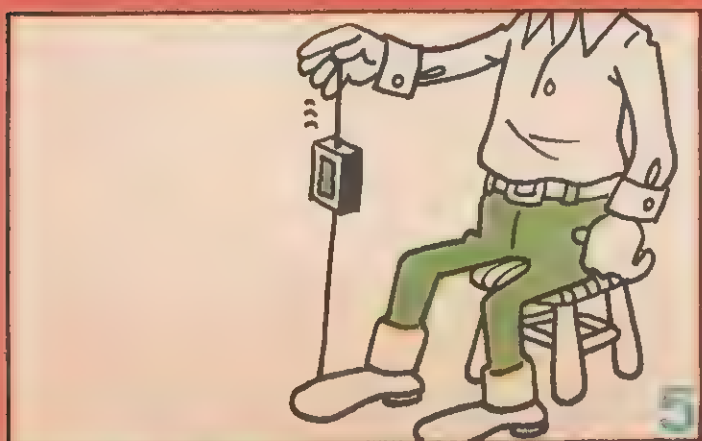
2.) Vous coupez le bouchon en deux dans le sens de la hauteur et vous le placez dans la boîte d'allumettes.



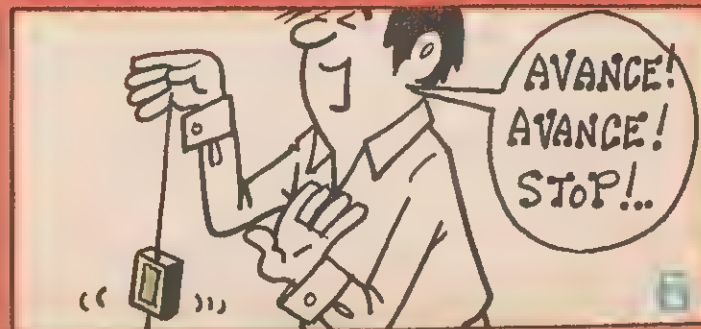
3.) Vous passez le fil dans chaque trou. Ce fil doit, à l'intérieur de la boîte passer par-dessus le bouchon. Puis, vous remettez le couvercle.



4.) A une extrémité du fil vous attachez l'autre moitié du bouchon. A l'autre extrémité vous faites une boucle



5.) Vous mettez l'extrémité avec le bouchon par terre sous votre pied. Et vous tenez l'autre extrémité du fil dans votre main.



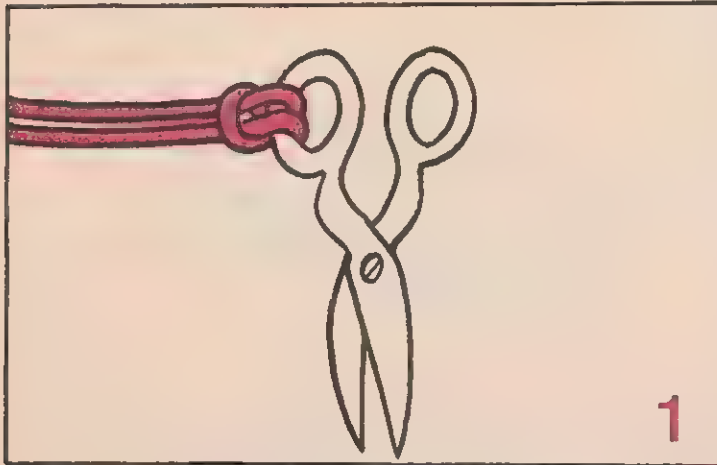
6.) Maintenant, vous allez mystifier vos amis en faisant descendre la boîte et en l'arrêtant à volonté. Pour cela, tendez bien le fil lorsque vous le maintiendrez avec le pied et la main. Pour faire descendre la boîte, il suffit de tendre très légèrement la main vers le bas. Pour l'arrêter, relevez légèrement la main vers le haut.

A. DUBOIS

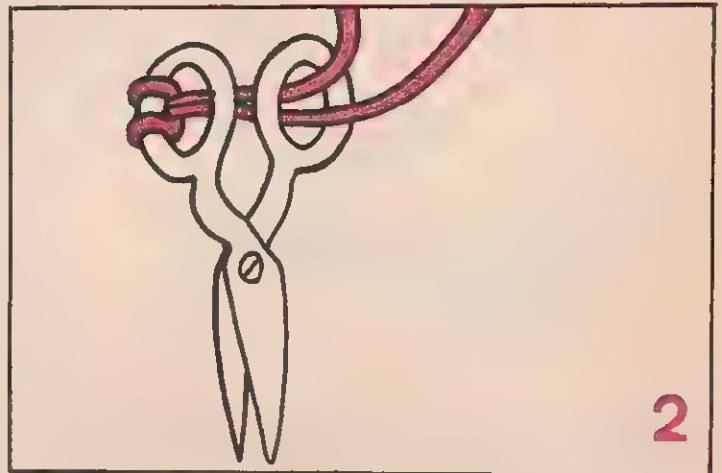


## 4. deuxième tour

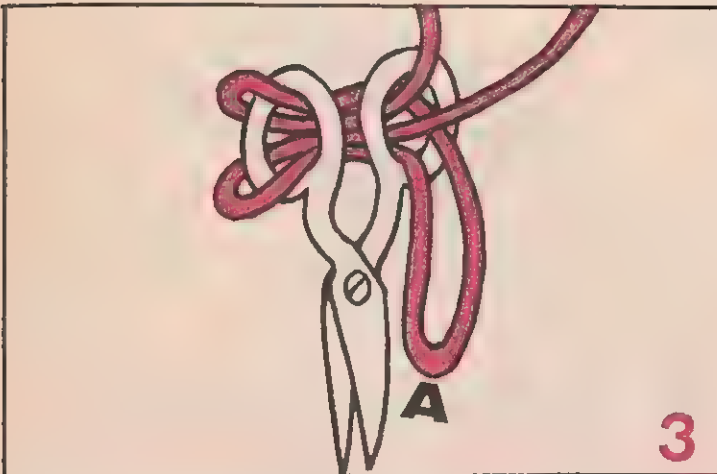
Cette fois la ficelle fait un trajet plus compliqué, les gestes sont également un peu plus compliqués, mais cela peut se faire aussi vite que dans le tour précédent.



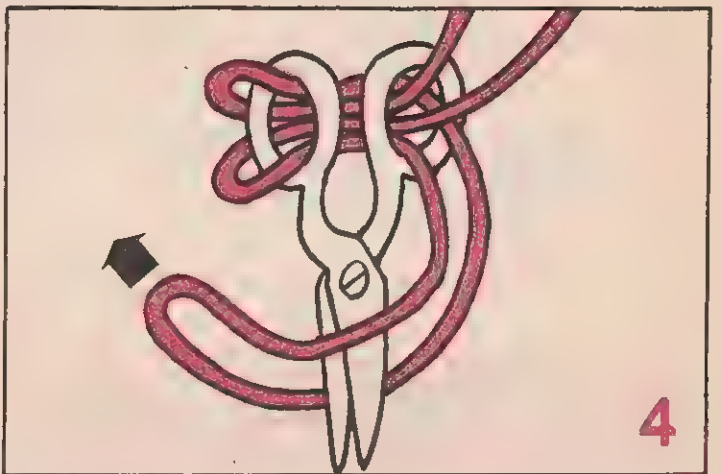
— Introduisez la ficelle doublée dans la boucle, de gauche, de dessus vers dessous. Tirez une boucle à gauche des ciseaux, passez la ficelle dedans, tirez (croquis 1).



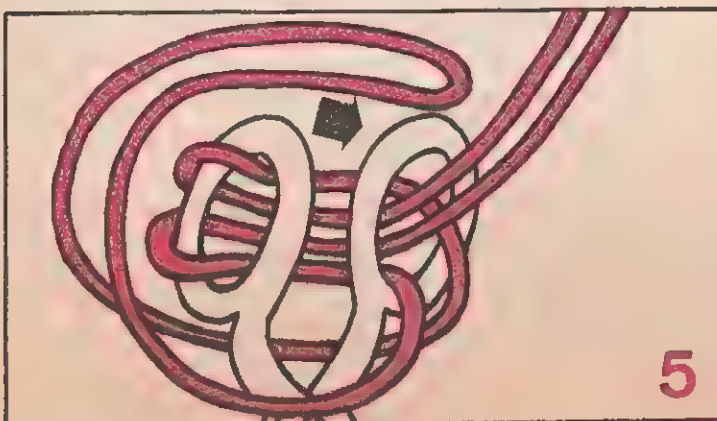
Passez la ficelle de nouveau dans l'anneau de gauche. Ressortez-la par l'anneau de droite. Faites tenir les extrémités (croquis 2).



Surtout, ne croisez jamais les ficelles, sinon tout rate. Agrandissez la boucle derrière l'anneau gauche, faites-la passer dans l'anneau de droite, par-dessous, et derrière les deux brins de ficelle qui s'y trouvent déjà (croquis 3).



Agrandissez encore, en prenant soin d'avoir les deux brins bien côte à côte, non croisés. Le brin inférieur A étant sur les ciseaux, passez la pointe dans la boucle (croquis 4).



Remontez la ficelle A jusqu'à la droite de l'anneau de gauche. Laissez la ficelle et demandez que l'on tire (croquis 5).

Ces tours sont encore plus spectaculaires si on les fait avec les ciseaux entr'ouverts.

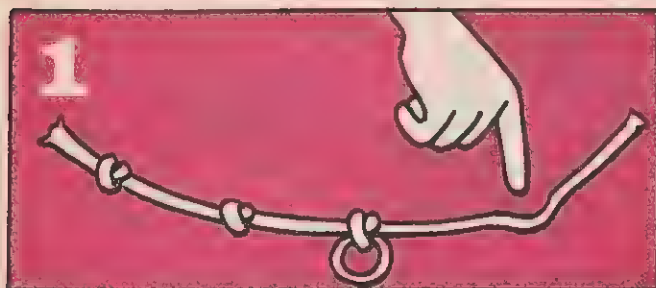
G. Ploquin



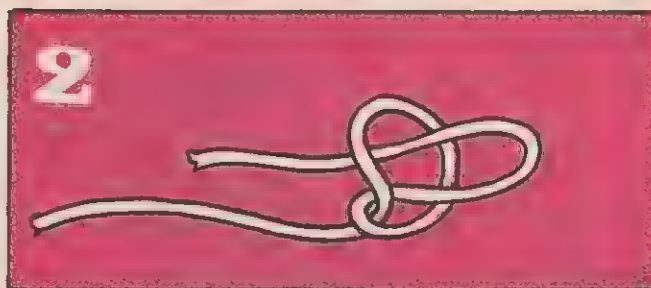
# 5. l'anneau sauteur

— Pour exécuter ce tour, il vous faut un anneau et une corde. Vous faites 3 nœuds sur la corde. L'anneau est présenté comme étant attaché sur le nœud du milieu. Vous enroulez la corde autour de votre main. Quand vous la déroulez, l'anneau a sauté sur l'un des 2 autres nœuds.

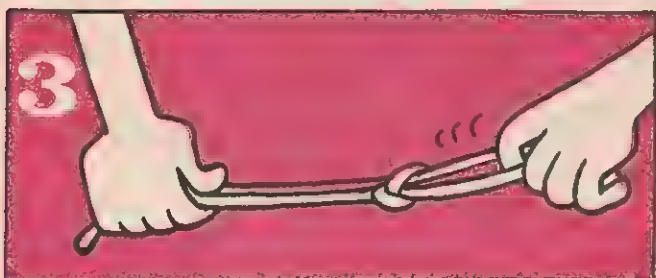
## COMMENT PROCEDER



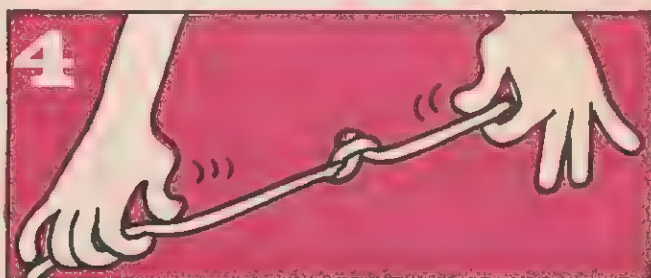
Mouvement initial : faites 3 nœuds sur la corde et fixez l'anneau sur le troisième. Le dessin montre l'endroit où vous devrez faire un quatrième nœud, faux. Ce nœud doit être préparé avant la représentation.



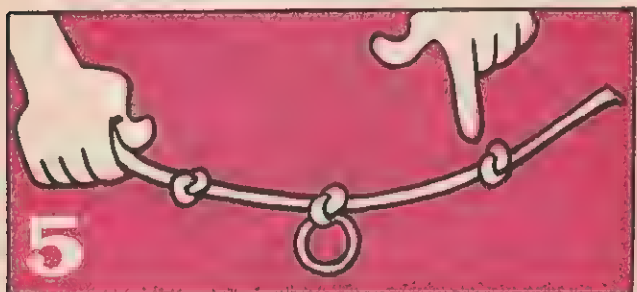
Le faux nœud sera fait de la manière suivante : enroulez la corde en forme de cercle et passez un des bouts de celle-ci à l'intérieur en formant un lacet. C'est un nœud qui se défait facilement, ce qui est très important pour la suite du tour.



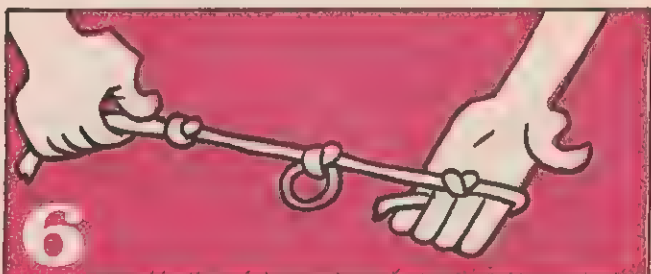
Ensuite, vous passez le doigt dans la boucle du lacet et vous tirez les deux bouts de la corde jusqu'à sentir le nœud bien solide.



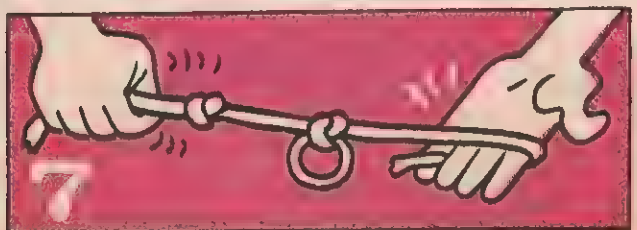
Enfin, tirez le bout de la corde qui devrait défaire le nœud jusqu'à ce qu'il soit bien serré et ait l'apparence d'un vrai nœud. Pour réussir à donner cette impression, il faut que le public soit à un ou deux mètres. Maintenant le tour est prêt à être présenté. Cachez un des



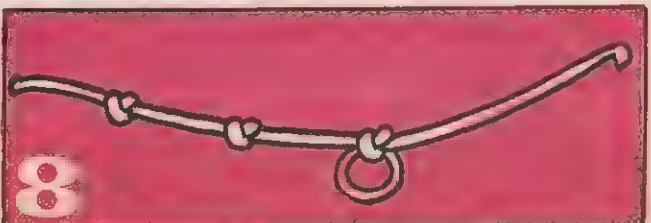
vrais nœuds avec la main droite, l'anneau se retrouve donc entre un vrai nœud et le faux. Le faux nœud est montré du doigt sur le dessin.



Pendant que vous enroulez la corde autour de votre main gauche tirez d'un coup sec la corde de la main droite sans que personne ne puisse s'apercevoir du mouvement, ceci pour défaire le faux nœud. Important : cette opération doit être exécutée pendant que vous enroulez la corde.



Enroulez la corde autour de votre main gauche de telle sorte que le faux nœud se trouve dans la paume de votre main. Cette opération doit être faite, la main tournée vers le bas pour que le truc ne soit pas vu.



Déroulez la corde lentement, le public aura l'impression que l'anneau qui était sur le nœud du milieu a sauté sur celui de gauche comme par magie.





# Marottin, Marottine ET LES CARTES POSTALES

FICHE  
n° 1

## d'où vient la carte postale?

La carte postale naît, officiellement, en Autriche le 1er octobre 1869. A dater de ce jour-là, les Postes du pays acceptent des cartes brunâtres (où les taches se voient moins), de même format (c'est le début de la standardisation), comportant un timbre déjà imprimé (ce qui réduit les manipulations), donc moins coûteux (2 kreuzrs au lieu de 5 pour une lettre).

Le succès est immédiat, suivi en 1870 par la Grande-Bretagne, l'Allemagne, le Luxembourg et la Suisse ; en 1871 par la Belgique et le Canada ; en 1873 par la France et les Etats-Unis.

Jusque-là, elle n'a été utilisée que pour le trafic intérieur. En 1874, le Traité Postal de Berne reconnaît son existence internationale.





FICHE  
n°2

# et la carte illustrée

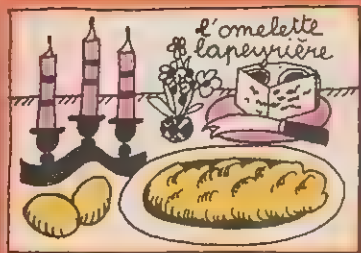
Née brune et sévère, la carte postale s'illustre vers 1890. Un marseillais, Dominique Piazza, serait à l'origine de cette nouveauté lorsque, pour rappeler la terre natale à un ami expatrié, il imagine d'écrire ses lettres au dos de photos.

Sans doute y avait-il beaucoup d'exilés car, très vite, on s'arrache la carte-photo... Puis la carte-actualités, la carte-humour, la carte-anniversaire...

Dans le même temps, l'emplacement réservé à la correspondance diminue, ce qui ne chagrine guère les expéditeurs. Et les PTT entrent à leur tour dans le jeu en réduisant à 0,05 F l'affranchissement d'une carte dont la correspondance ne dépasse pas cinq mots. Cela se passe en 1910.

FICHE  
n°3

## que faut-il collectionner?



Chaque collectionneur fait son choix et certains ne manquent pas d'imagination puisqu'on cite des amateurs qui ne retiennent que les cartes où figurent des lunettes, d'autres des barbes, d'autres des roues, d'autres des couchers de soleil...

Mais parmi les thèmes les plus recherchés et permettant donc des échanges, on peut retrouver :

Les cartes géographiques (surtout de département)

Les personnages (artistes, enfants, statues, peintures etc...)

Les métiers

Les cartes-jeux (formant des puzzles, miaulant, faisant baromètre, tirant la langue etc...)

Les cartes-recettes, les cartes-anniversaires, les cartes-reproductions de tableaux...

Les cartes consacrées à un sujet : sport, actualité, aviation, marine, blasons, enseignes, clochers etc...

FICHE  
n°4

## comment collectionner?

Si vous manquez de place, la boîte à chaussures est sans doute la meilleure solution...

Vous pouvez « punaiser » ou « scotcher » votre collection sur un mur, en formant un ensemble agréable à l'œil. Les cartes-départements reconstituant la France, ce n'est pas mal !

Enfin si vous êtes un « cartophile » acharné, le mieux est sans doute l'album, avec des « coins-photos » pour retenir chaque carte et quelques lignes d'explications. Mais c'est la solution la plus encombrante et la plus coûteuse.





FICHE  
n°5

## quelques records!

En France, quelles sont les cartes les plus vendues ? Celles de Paris, de Lourdes et de la Côte d'Azur. Parmi les monuments, la Tour Eiffel écrase tous les autres : les cinq milliards de reproductions depuis 1889 sont largement dépassés.

Combien de cartes les Français et touristes en France écrivent-ils ? Environ 200 millions par an !

FICHE  
n°6

## les cartes insolites

Tout est possible en cartes postales puisque l'on a beaucoup vendu :

des cartes parfumées, des cartes disques, des cartes phosphorescentes...

des cartes entièrement blanches (pour représenter la neige), des cartes entièrement bleues (pour représenter la mer), des cartes brunâtres (pour représenter un morceau de vache) !

des cartes pour chiens : le maître imprégnant de son odeur la partie réservée à la correspondance avant de l'envoyer au toutou resté au logis !

FICHE  
n°7

## ce que le cartophile doit savoir

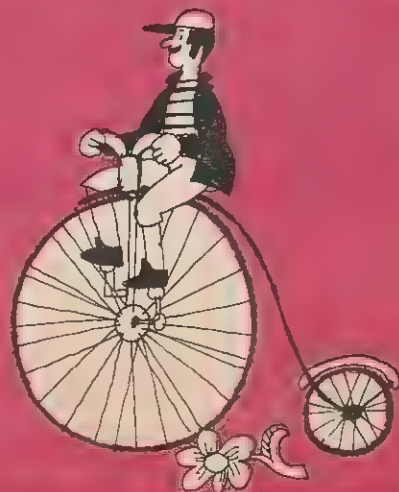
Les cartes sont dites « anciennes » quand elles datent d'avant 1925.

Les cartes-vues, tirées à des milliers (parfois des millions d'exemplaires) sont évidemment peu recherchées, sauf si elles représentent un paysage, un quartier disparus. Elles sont alors d'autant plus appréciées que l'on s'est procuré la vue actuelle.

Parmi les séries les plus demandées les débuts de 1ère mécanique (premiers chemins de fer, autos, avions etc...)

Egalement, les cartes évoquant des grandes affaires criminelles (affaire Dreyfus, bande à Bonnot par exemple)

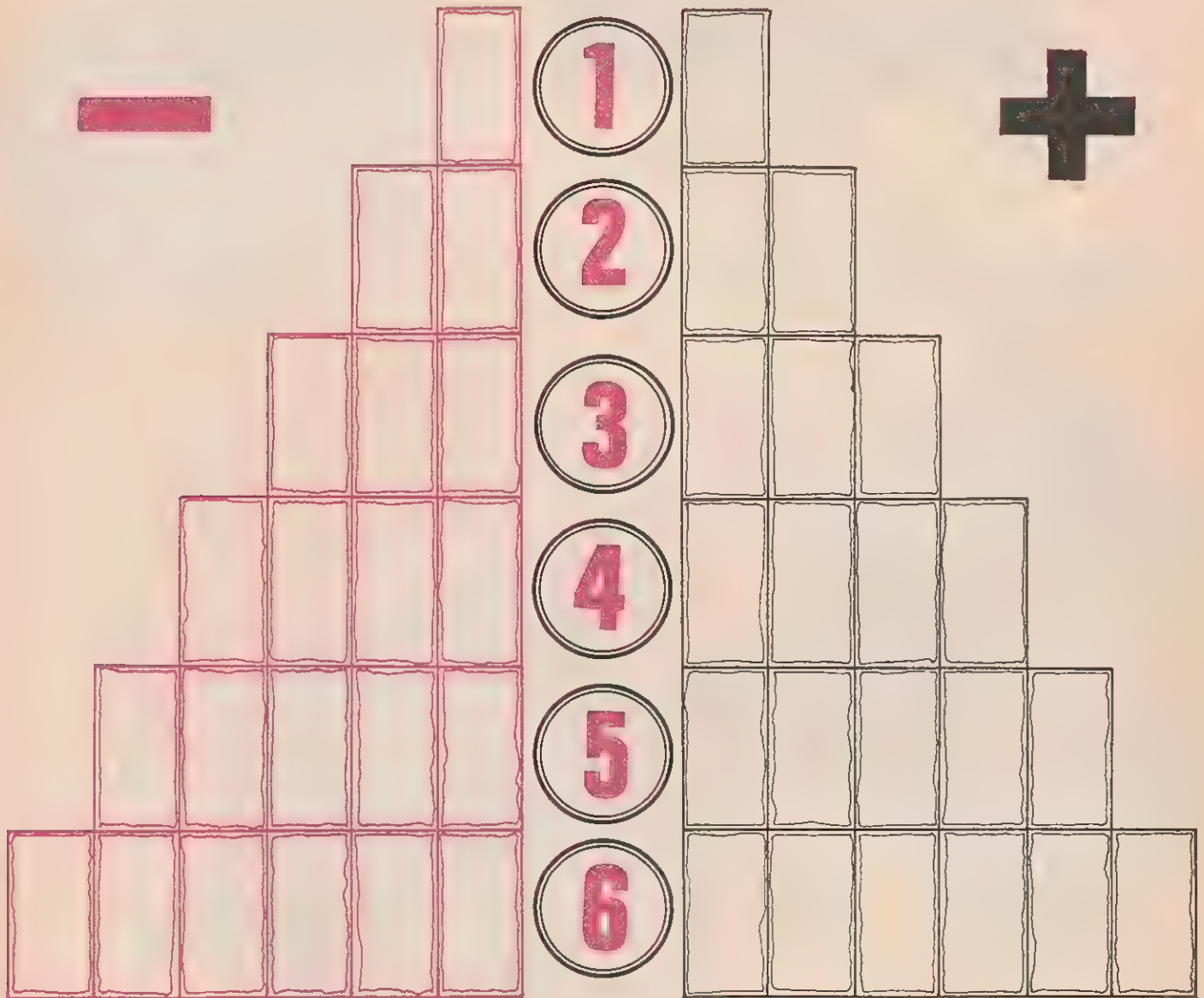
A connaître : le Cercle Français des Collectionneurs de Cartes Postales, 117, Bd St-Germain, Paris 6e. Et l'exposition des cartes, chaque année à la Bibliothèque Nationale à Paris, en fin octobre, début novembre.





# LA PYRAMIDE

## Une réussite avec des dés



Il vous faut deux dés et un crayon.  
La pyramide possède 6 étages et 2 faces :  
l'une positive (celle qui est en noir)  
l'autre négative (celle qui est en couleur)  
Pour réussir vous devez remplir tous les blocs et  
vous arranger pour que la face positive l'emporte  
sur la face négative.

Les points inscrits sur les dés ne s'additionnent  
pas, mais se « lisent ». Ainsi si vous tirez 3 et 4 (ou  
4 et 3, c'est la même chose) se lit 34 ou 43. Vous  
avez alors la possibilité de porter :  
34 dans un des blocs de l'étage 3  
ou 43 dans un des blocs de l'étage 4.

Il peut arriver un moment où vous tirez aux dés un  
nombre que vous ne pouvez placer parce que les  
étages correspondants sont remplis. Vous avez  
alors le droit de tirer 3 fois les dés. Mais si la  
chance ne vous sourit pas davantage, vous êtes  
obligé de porter votre nombre dans un autre bloc  
que cela vous arrange ou non...  
Maintenant, jetez les dés et ... gagnez !

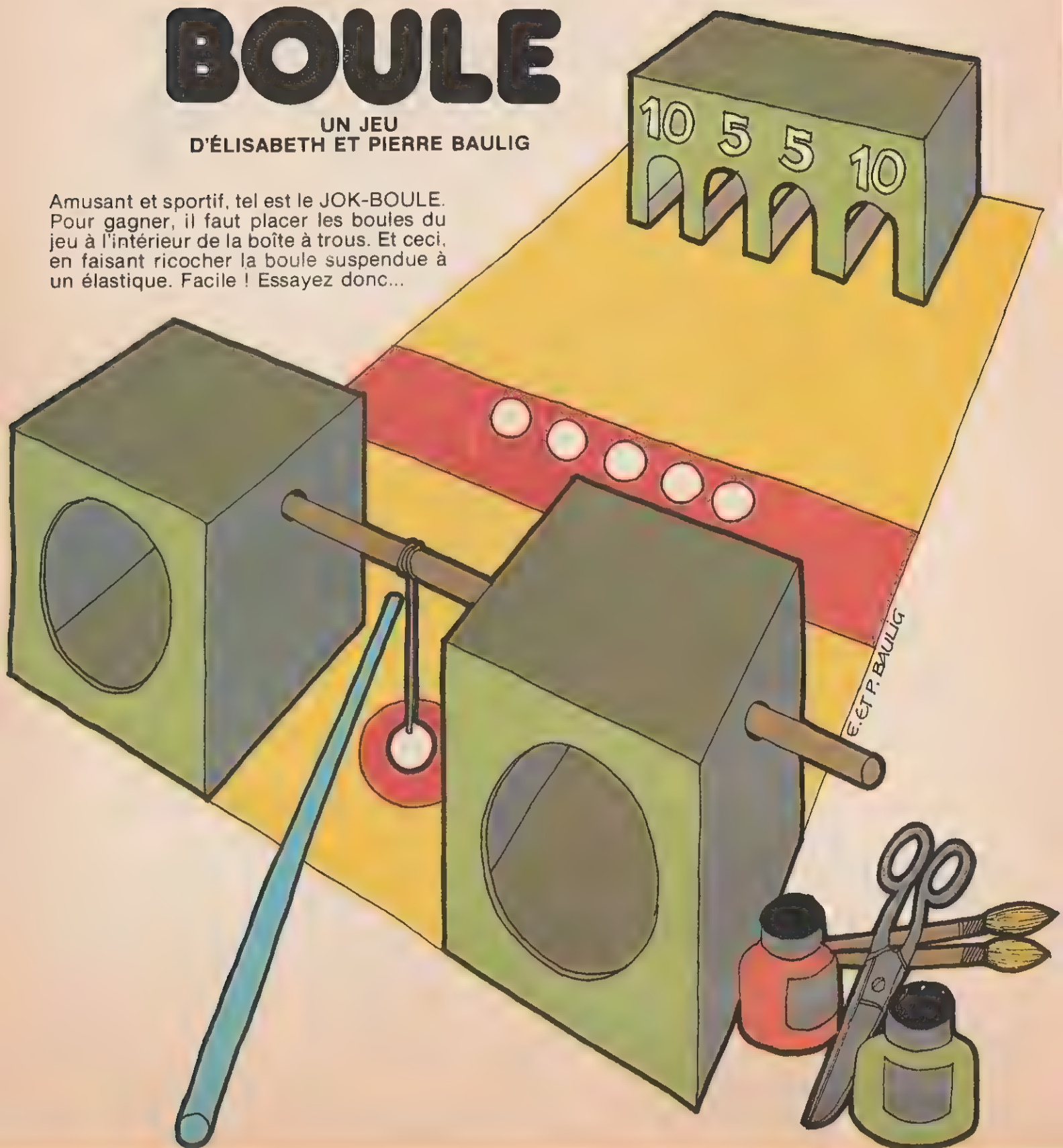
J. Monnier

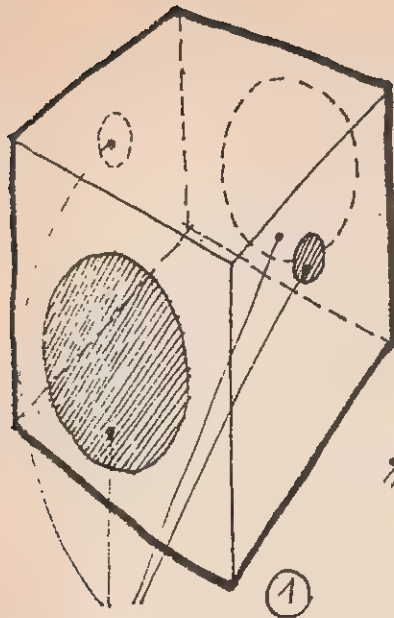


# LE JOK BOULE

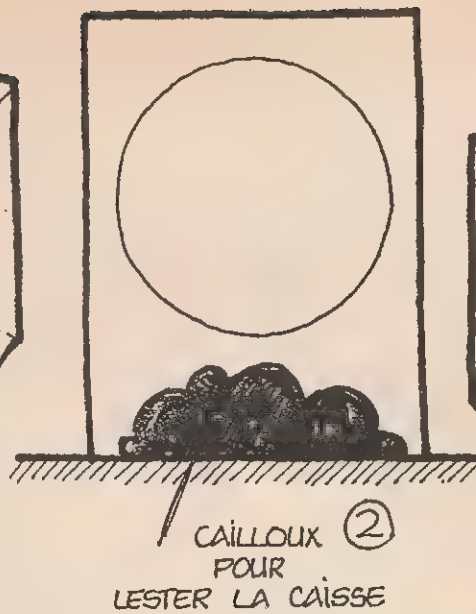
UN JEU  
D'ÉLISABETH ET PIERRE BAULIG

Amusant et sportif, tel est le JOK-BOULE. Pour gagner, il faut placer les boules du jeu à l'intérieur de la boîte à trous. Et ceci, en faisant ricocher la boule suspendue à un élastique. Facile ! Essayez donc...

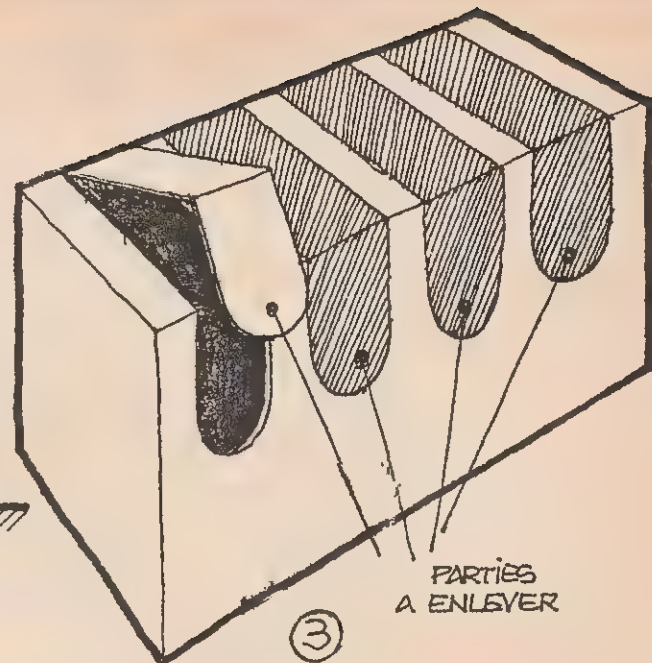




PARTIES  
À  
ENLEVER

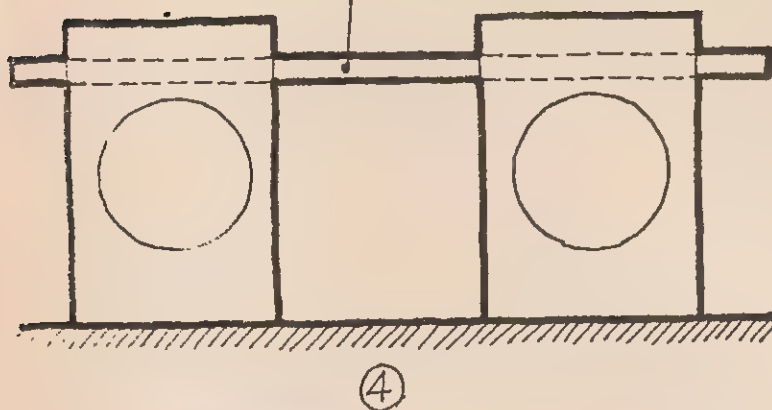


CAILLOUX  
POUR  
LESTER LA CAISSE

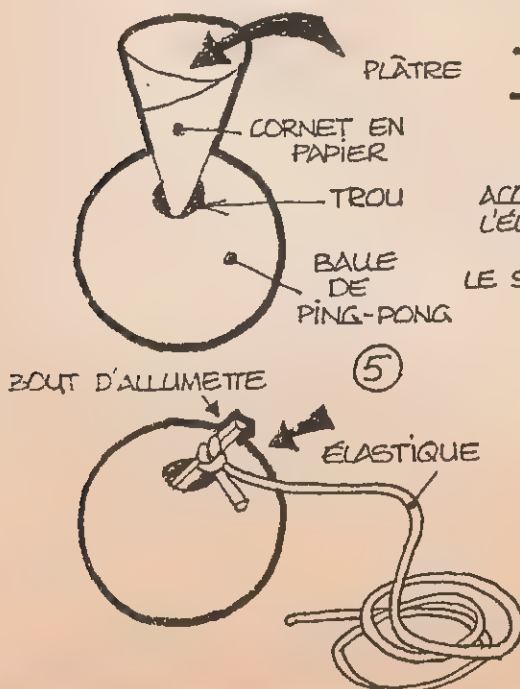


PARTIES  
À  
ENLEVER

TASSEAU DE BOIS  
OU MANCHE À BALAIS



④



PLÂTRE

CORNET EN  
PAPIER

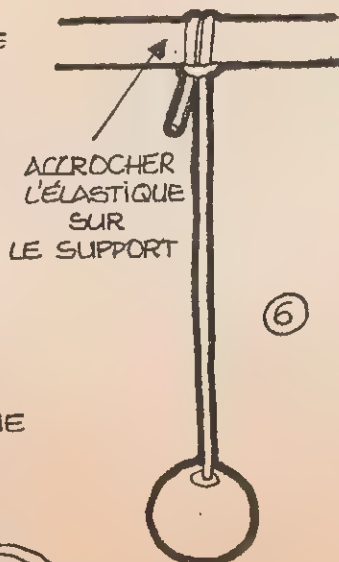
TROU

BALE  
DE  
PING-PONG

⑤

BOUT D'ALLUMETTE

ÉLASTIQUE



ACCROCHER  
L'ÉLASTIQUE  
SUR  
LE SUPPORT

⑥

## MATERIEL

2 emballages carton (A) (genre 12 bouteilles d'eau minérale)  
1 emballage rectangulaire (B) (baril de lessive rectangulaire, boîte de couches etc...)  
6 balles de ping-pong  
2 manches à balai (ou tasseaux de bois) : l'un de 0,80 m et l'autre de 1,20 m  
1 grand élastique fin et très souple  
un peu de plâtre, des ciseaux et de la gouache pour la décoration

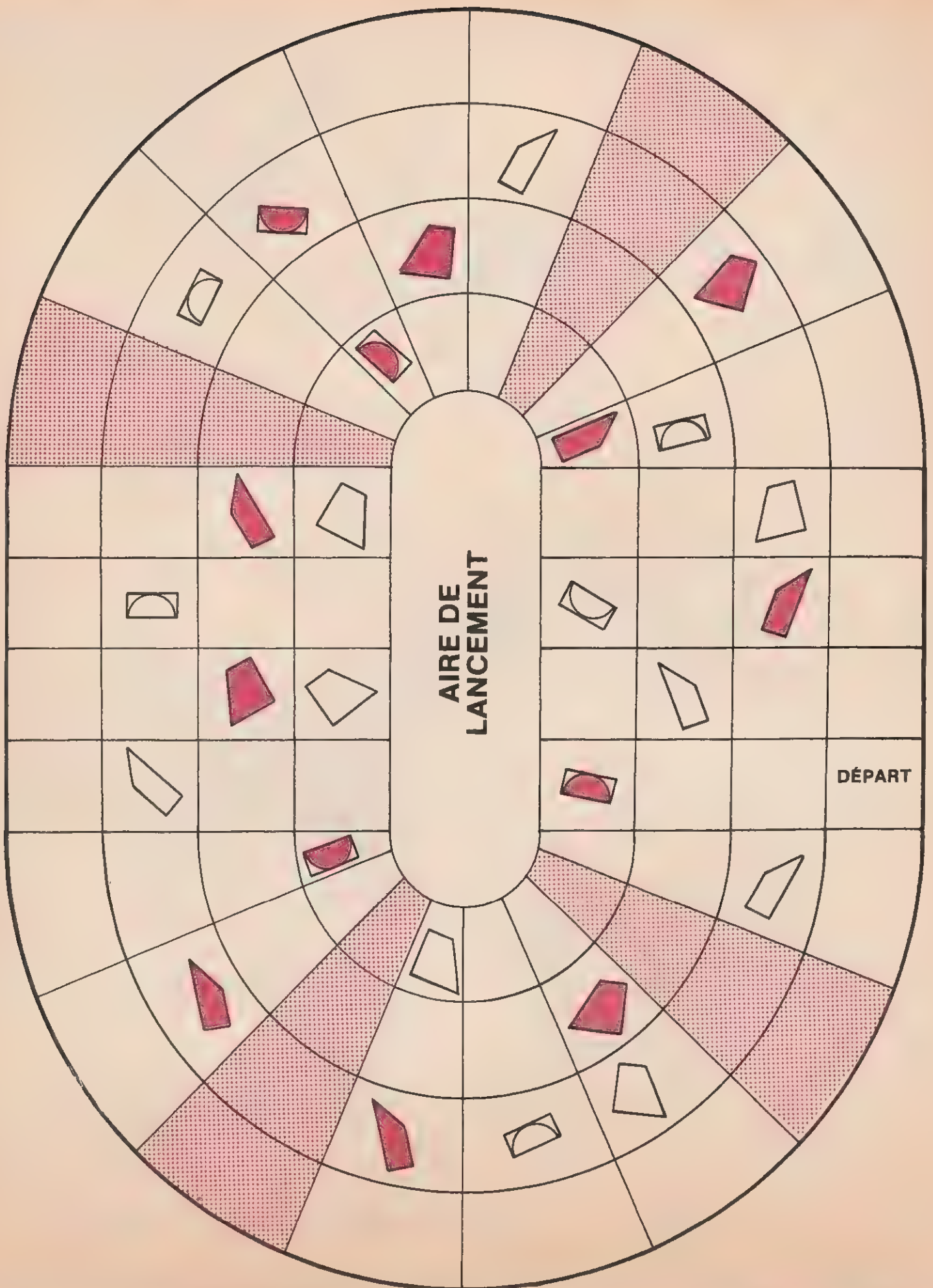
## MONTAGE

Dans chacun des emballages (A), découpez 2 disques de 15 cm de diamètre sur 2 faces opposées (croquis n° 1). Par ces trous, déposez des cailloux dans le fond des emballages de manière à lester les boîtes (croquis n° 2). Au milieu et en haut des 2 autres faces et à 5 cm du bord supérieur, pratiquez 2 trous du diamètre du manche à balai (croquis n° 1). Par ces trous faites passer horizontalement le manche à balai (comme l'indique le croquis n° 4). Dans l'emballage (B), découpez 4 ouvertures (croquis n° 3). Percez une balle de ping-pong à l'aide d'une paire de ciseaux et remplissez-la de plâtre liquide à l'aide d'un petit cornet en papier (croquis n° 5). Avant la prise du plâtre, introduisez l'extrémité de l'élastique noué sur une demi-allumette laissez prendre le plâtre (croquis n° 5). Accrochez l'autre extrémité de l'élastique sur le manche à balai (entre les deux boîtes lestées) la boule doit affleurer le sol (croquis n° 6). Terminez en peignant l'ensemble de couleurs vives.

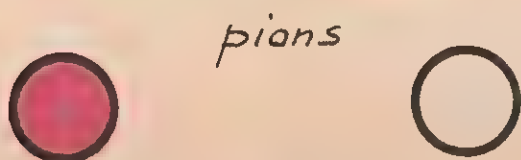
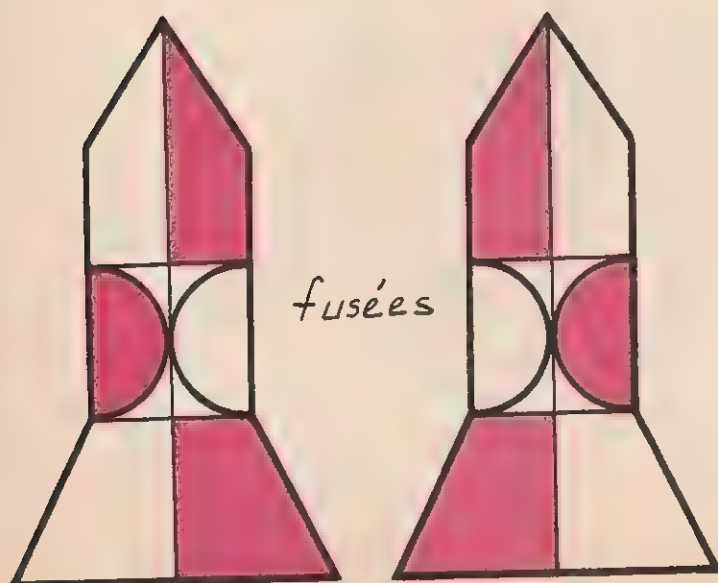
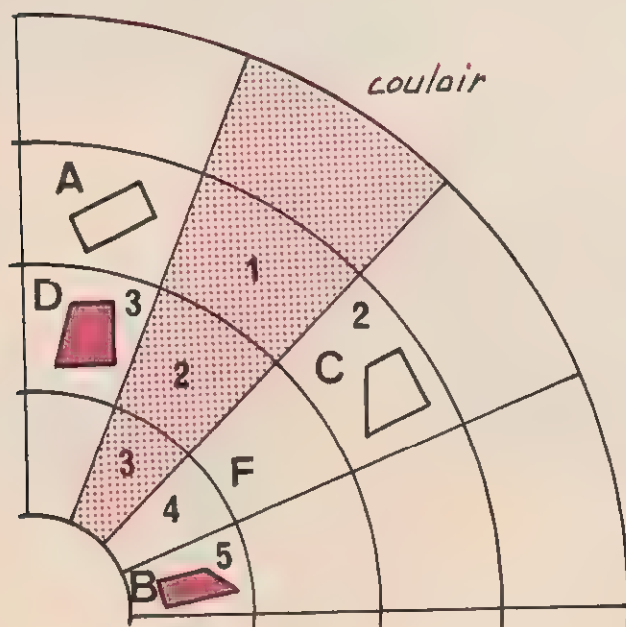
## RÈGLE DU JEU

« Disposez les éléments sur une surface bien plane (aire de béton, carrelage, terre battue etc...) la boîte à trous située à 2 m des boîtes support. A la craie ou à la peinture, faites un repaire à 20 cm en avant de la boule suspendue. Chaque joueur dispose de 5 boules. Le joueur place sa première boule sur ce repaire. A l'aide du second manche à balai (80 cm) il vise et frappe la boule comme avec une queue de billard. La boule suspendue touche la boule voyageuse qu'il s'agit de faire entrer dans la boîte à trous. On joue ainsi les boules les unes après les autres, le but étant d'obtenir un total de 20 points. Si le joueur parvient à 20 points avant d'avoir épuisé ses 5 boules, il peut ajouter les boules qui lui restent aux boules de la reprise suivante : Ex. le joueur obtient 20 points à sa 4ème boule, il pourra jouer 6 boules à la reprise suivante. La partie se joue en 4 reprises avec une 5ème en cas d'ex-aequo. Une reprise se gagne par le joueur totalisant 20 points avec le minimum de boules. A vous de compléter cette règle ou de rendre le jeu plus difficile.





# pour 2 joueurs



## L'ENVOI DE LA FUSÉE

A l'aide d'un dé, il s'agit de récupérer les différentes parties d'une fusée, de la poser sur l'aire de lancement (au centre), et, de là, de la faire s'envoler. On joue à deux à condition d'avoir une fusée - ou plutôt les 6 morceaux d'une fusée, 3 rouges et 3 blancs, et un pion par joueur.

### PRÉPARATION

Décalez sur un carton léger 2 pions et les 6 éléments de chaque fusée. Coloriez les parties indiquées. Puis découpez-les et placez-les sur la table.

### REGLE DU JEU

Les joueurs lancent le dé, celui qui a le plus de points commence. Il pose son pion sur la case de départ, et avance d'autant de cases que de points sur le dé. S'il arrive devant une case portant un élément de fusée (case 2 ou 3 par exemple) il change de circuit et place son pion sur cet élément. Il prend également cet élément dans ceux qui sont posés sur la table. Chaque joueur joue à son tour ; s'il ne tombe pas sur une case ayant en face, au cercle inférieur, un élément de fusée, il continue à tourner en rond.

Dès que l'on est placé sur le deuxième circuit, il faut aller chercher les divers éléments de la fusée en se plaçant exactement sur la case qui les représente. Pour cela, on peut aller EN AVANT, EN ARRIERE, sur le même circuit, ou EMPRUNTER les couloirs colorés pour changer de circuit. L'essentiel est de regrouper les 6 éléments différents.

Sur notre exemple, le joueur en A a fait 5 points, il va chercher l'élément B ; il fait 2 points il gagne C, 3 points, il gagne D.

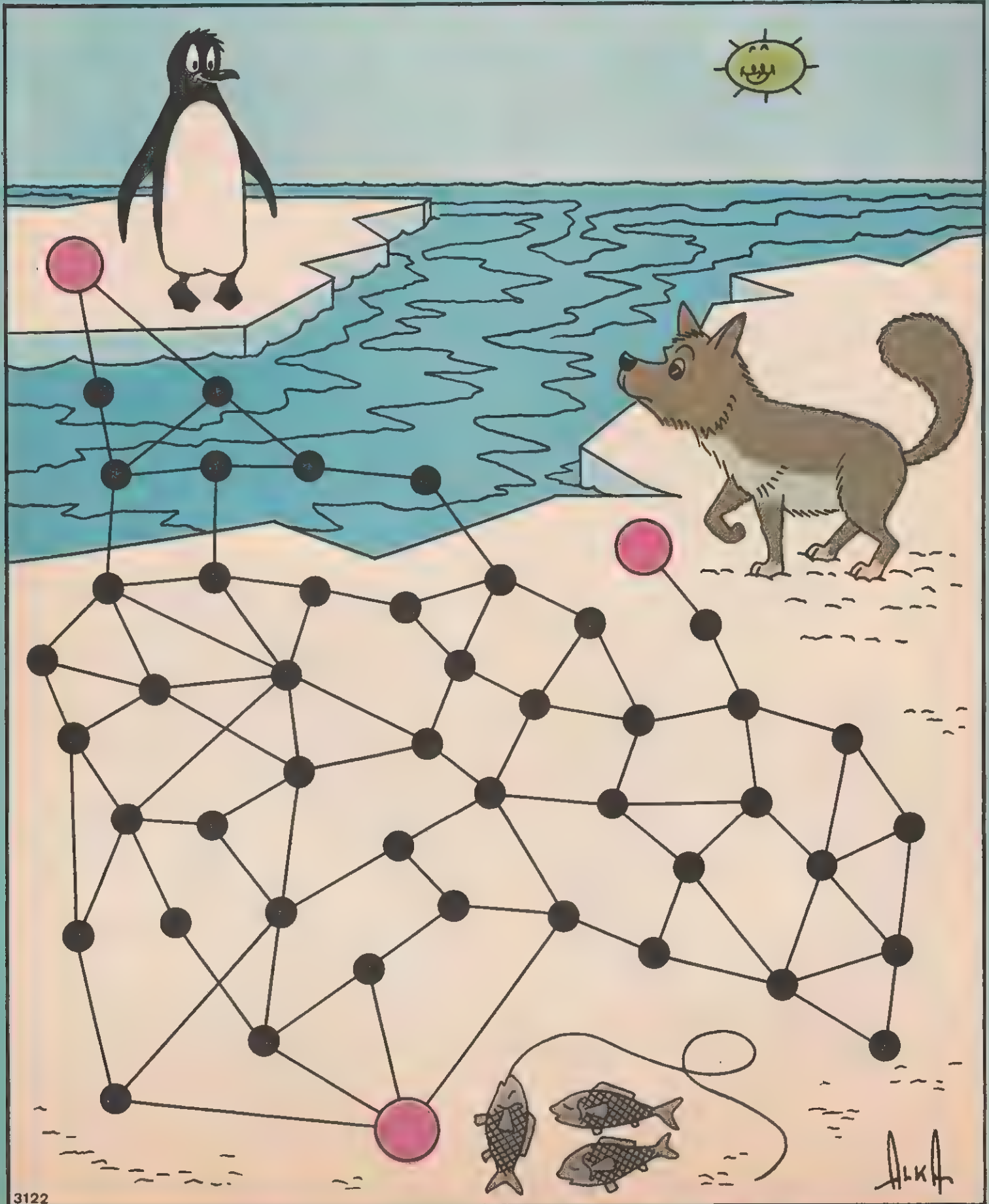
Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps sur la même case : si un joueur gagne ainsi un élément, un autre joueur peut venir ensuite et gagner un élément semblable, s'il lui manque et s'il est, bien entendu disponible.

Quand un joueur a réuni tous les éléments, donc que sa fusée est complète devant lui, il doit, pour poser son pion sur l'aire de lancement, faire 1 ou 2 points. De là, il doit encore s'envoler et réussir son envol, c'est-à-dire faire 5 ou 6 avec le dé.

Le premier joueur « envolé » a gagné.



## niveau 2 joueurs



# AU POLE

Un pingouin, assez gourmand, voudrait s'emparer des trois poissons qu'un esquimau vient de pêcher ! Ce dernier a confié la garde de sa prise à son chien.

Le pingouin commence la partie. Il place un pion sur son rond rouge et avance ce pion, en suivant une ligne jusqu'à un rond noir. Au tour du chien qui, partant de son rond rouge, placera aussi son pion sur un rond noir, mais en suivant également la ligne. Chacun joue ainsi à tour de rôle, en avançant d'un rond noir à la fois, mais toujours en suivant une ligne.

Pour gagner la partie, le pingouin doit arriver au rond rouge près des poissons, sans se faire prendre, et retourner à son point de départ, c'est-à-dire le rond rouge d'où il a commencé sa course.

Le chien, lui, doit s'efforcer de « chasser » l'oiseau en plaçant son pion sur le rond noir que le pingouin occupe. Il gagne alors la partie. Mais attention : les deux joueurs peuvent avancer et reculer à leur guise. Toutefois, le chien ne peut pas occuper le rond rouge près des poissons (pour ne pas se faire gronder par son maître !) ni les ronds noirs qui se trouvent dans la mer (car l'eau est bien trop froide !)



pour 2, 3 ou  
4 joueurs

## LES CARTES DE CHANCE

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, plus un « banquier ». La chance joue un rôle primordial, d'où suspense et rebondissements !

Le banquier bat ensemble deux jeux de 32 cartes

Sur le tapis de jeu (ou une feuille de papier assez grande) il distribue 32 cartes, en 4 rangées de 8 cartes.

Ce tableau comprend donc 32 cases, que l'on détermine comme aux dames, par un chiffre et une lettre : la première case de la première rangée étant A1, la deuxième de la troisième rangée C2, etc...

Le banquier écrit sur une feuille, pour lui seul, bien cachés, 6 numéros de cases qui seront les NUMEROS DE CHANCE

Dans ce qui reste des cartes, soit 32, s'il y a :

4 joueurs, il garde 16 cartes, en donne 4 à chacun ;

3 joueurs, il en garde 17, en distribue 5 à chacun ;

2 joueurs, il en garde 18, en distribue 7 à chacun.

Chaque joueur regarde son jeu. Il doit s'efforcer de faire :

1 TIERCE, soit aligner 3 cartes de même famille se suivant ; cela lui donne 3 points ;

1 BRELAN, 4 cartes de même valeur, 4 dames, quatre 7 etc... cela lui donne 4 points

1 QUINTE, soit 5 cartes de même famille se suivant, cela lui donne 6 points.

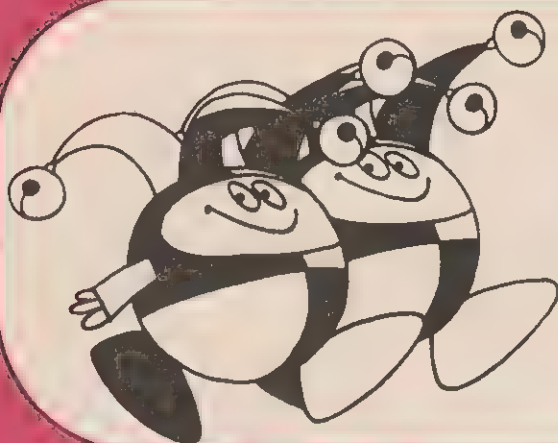
Chacun à son tour demande une carte du tableau, en désignant la case par le chiffre et la lettre. Le banquier la lui donne. Mais si il demande un des numéros de chance, le banquier, en plus de la carte du tableau, lui donne 3 cartes, prises dans celles qu'il a gardées. Le numéro est rayé du jeu. Le jeu se poursuit ainsi, si le banquier n'a pas exactement 18 cartes, le dernier numéro de chance n'en reçoit qu'une ou deux. La partie finie, on compte le nombre de points apportés à chaque joueur par les tierce, brelan et quinte. Celui qui a le plus de points a gagné.

G. PLOQUIN





une bonne nouvelle pour tous les lecteurs:  
le 1<sup>er</sup> album "joker" vient de paraître !...



Les 3 premiers numéros de  
**joker**  
(octobre, novembre et décembre 1975)  
reliés, présentés sous couverture  
cartonnée illustrée en couleurs.

Plus de 150 jeux différents pour jouer seul ou à plusieurs:  
mots croisés, jeux de société, concours, humour, énigmes,  
astuces, jeux tests, défis, idées pour les loisirs, etc...

Si vous venez de vous abonner...  
Si vous achetez "JOKER" depuis peu...  
Si vous désirez compléter votre collection...

Voilà l'occasion de vous procurer, pour **15 F** seulement,  
les premiers numéros de votre revue.

Pour vous procurer cet album, adressez-vous à votre librairie ou  
commandez-le directement en remplissant le bon ci-dessous que vous  
retournerez à : FLEURUS 31, rue de Fleurus 75260 PARIS CEDEX 06

BON DE COMMANDE ALBUM

**joker** N° 1

NOM \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Désire recevoir l'album "JOKER" N° 1.

Ci-joint, dans la même enveloppe, la somme de 15 F par (fais une croix dans la case choisie ☒)

- ☐ chèque bancaire barré à l'ordre de Fleurus Paris  
☐ virement postal (3 volets) } à l'ordre de FLEURUS  
☐ mandat-lettre } c.c.p. 414-72 PARIS

E	C	B	T	V	P	M	T	P
---	---	---	---	---	---	---	---	---

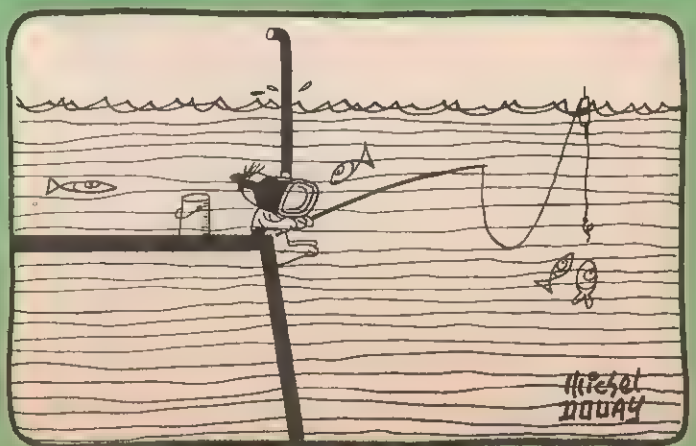
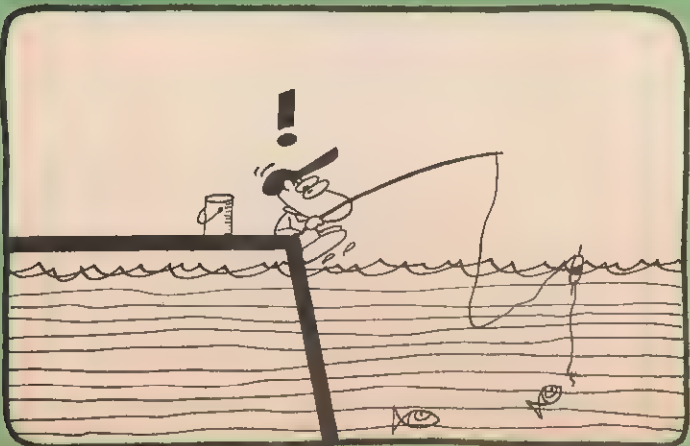
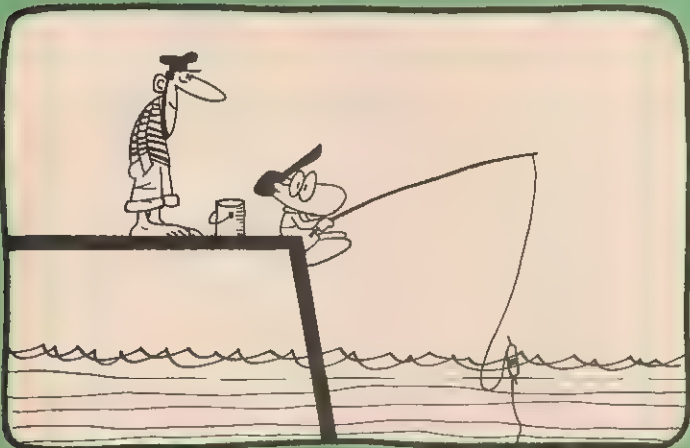
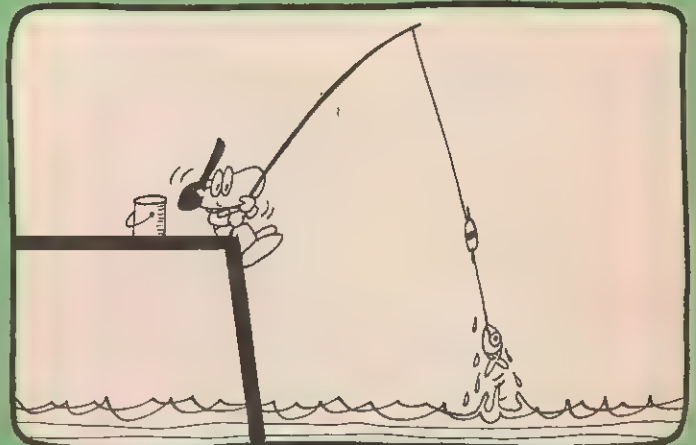
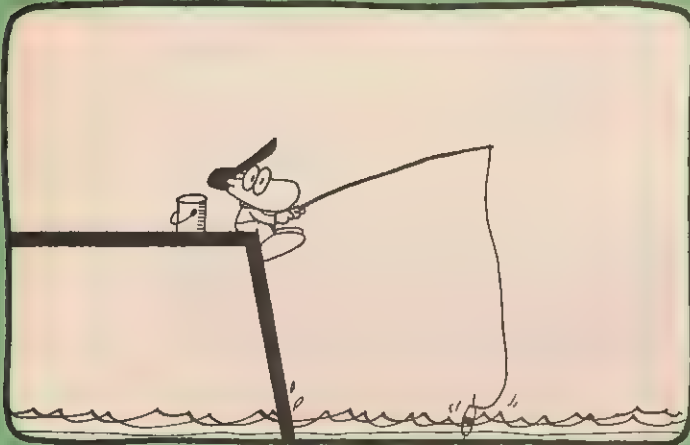
(Évitez le mandat-carte qui ne peut être joint.)

Date \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

Cette offre est réservée à la France Métropolitaine.

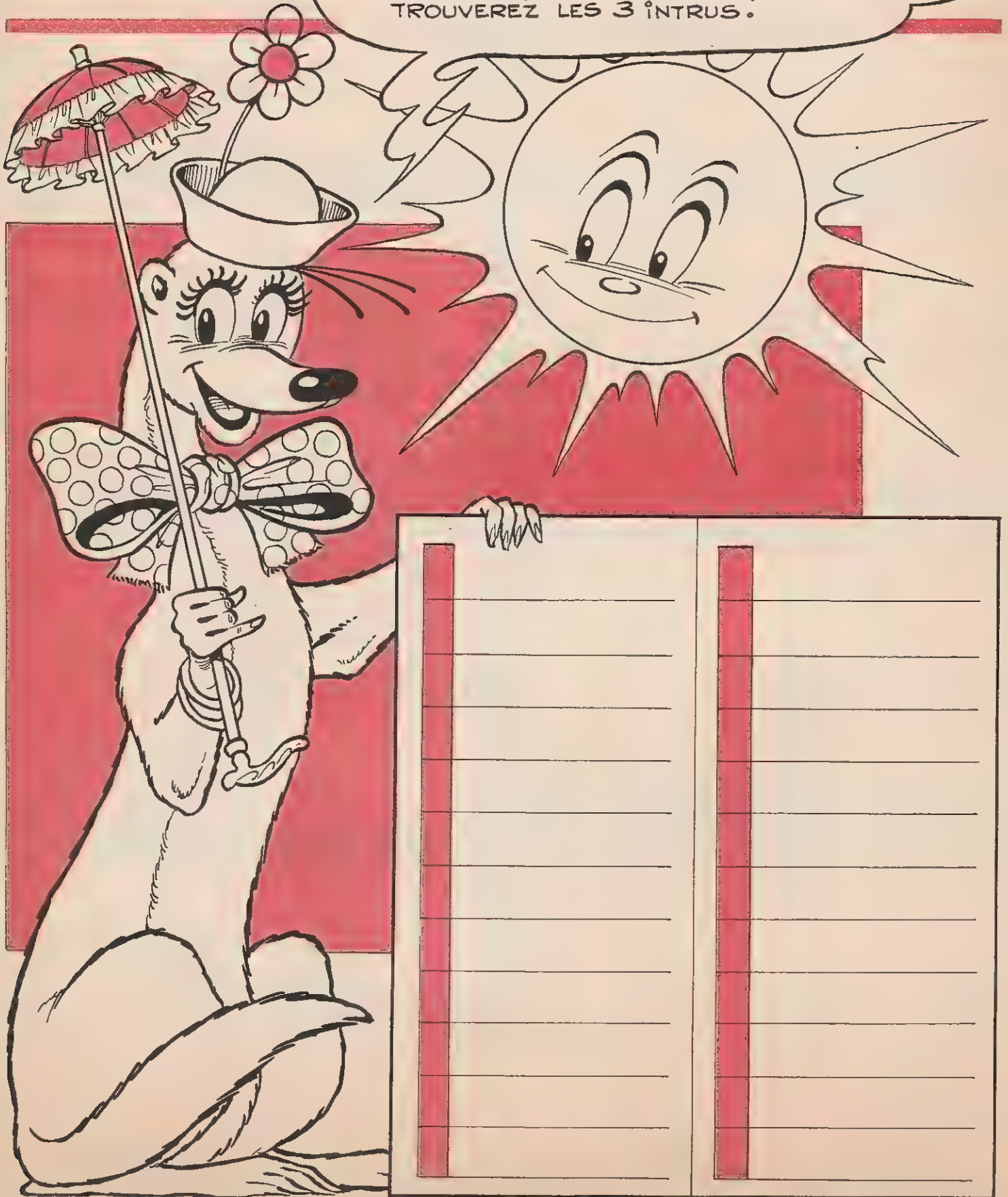
# Pétron



Michel  
Mouaty



J'AI INVITÉ MES AMIS. ILS SONT  
VENUS TRÈS NOMBREUX. MAIS IL Y EN A 3  
QUI NE SONT PAS MES AMIS ... TROUVEZ  
D'ABORD LES NOMS DE MES AMIS ET ÉCRIVEZ-  
LES SUR MON PANNEAU, ET COMME VOUS ÊTES  
TRÈS FUTÉS, JE SUIS SÛRE QUE VOUS  
TROUVEREZ LES 3 INTRUS.



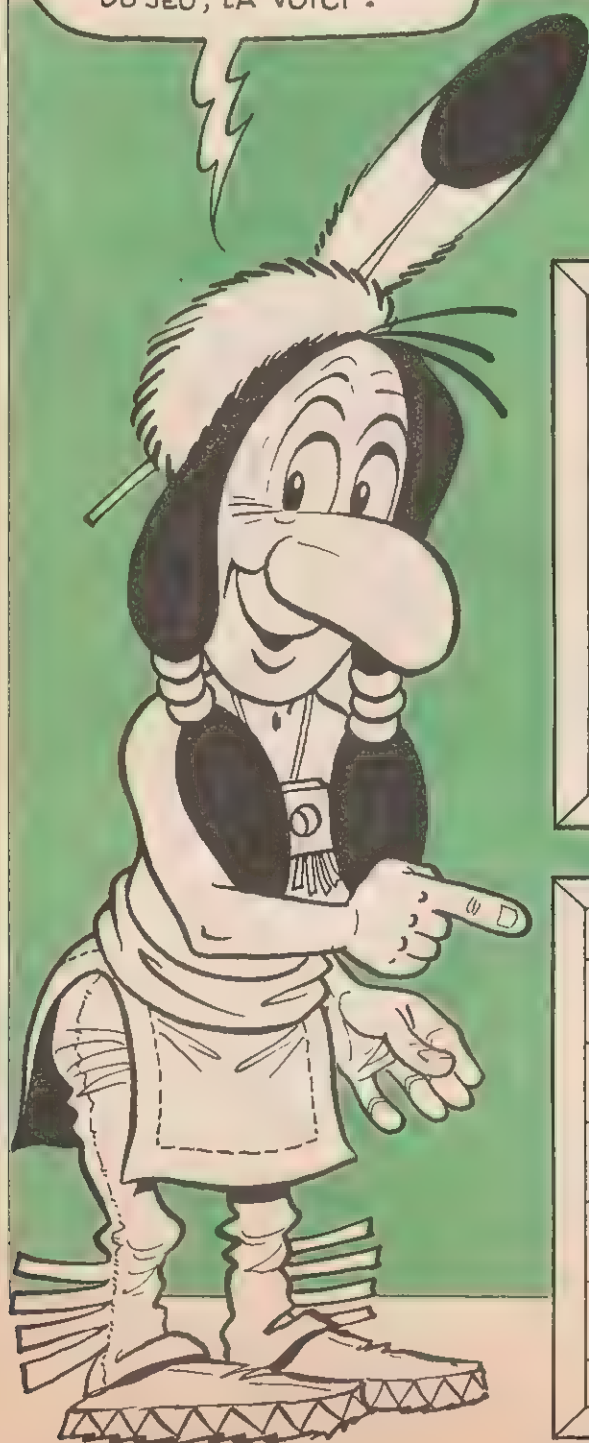
# UN JEUDI AVEC LES TRIBELS





# SUPER Tri

HORIZONTALEMENT, SUR MON BOULIER, VOUS LISEZ DES MOTS. SI VOUS DÉPLACEZ LES BOULES "ASTUCIEUSEMENT", VOUS LIREZ AUSSI DES MOTS VERTICALEMENT. MAIS VOUS DEVEZ GARDER LES MOTS HORIZONTAUX. POUR VOUS AIDER, J'AI PLACÉ LES BOULES DE LA PREMIÈRE LIGNE. UNE BOULE NOIRE SÉPARE LES MOTS QUI SE TOUCHENT.



PRECHAMPION  
RADEHUMOUR  
DETENEURS  
ONAVERSEU  
SICLEESSAI  
ESSIEUENNENNS

PRE CHAMPION  
R  
O  
S  
E

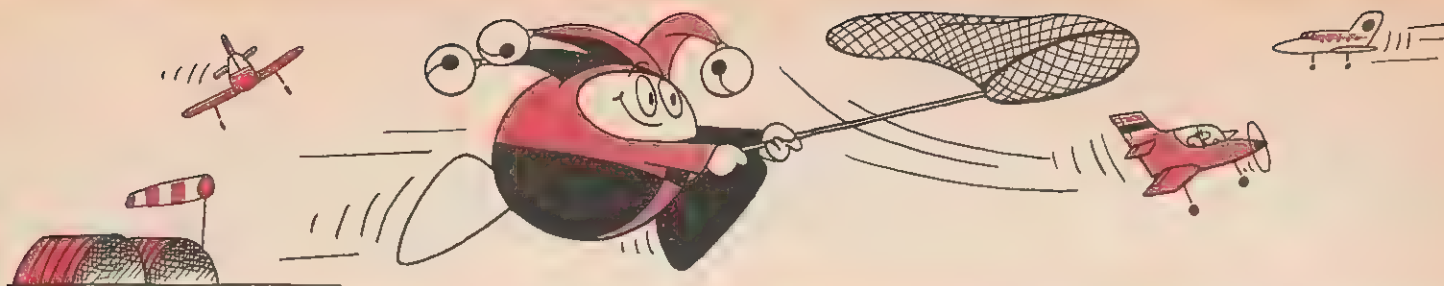
# MOTS CROISES GEANTS

**HORIZONTALEMENT** : I. Compagnons de d'Artagnan ; maintient l'aviron - II. Sorti de.. ; austères comme les habitants d'une ville de l'ancienne Grèce ; prénom arabe - III. Partie de vallée envahie par la mer ; repos ; le fainéant n'en a jamais aux mains - IV. Poétiquement comparable au reflet de lune ; époque ; exténuante - V. Ville sur la Loire ; en matière de ; gros chat ; phon. remuer la terre ; pas mauvais - VI. Préposition ; sert pour le golf ; fondèrent un empire en Asie Mineure ; règlements obligatoires - VII. Gros perroquets ; utilisé par le vannier ; partie du corps - VIII. Préposition ; poussé ; dans voisin ; se dansent en Auvergne - IX. Article inversé, démonstratif ; prophète ; demeurai - X. Celles du sol font celles d'un pays ; suivi de mélo donne un beau désordre ; péninsule d'Asie Orientale - XI. Changeas ; compris ; habitation d'Esquimaux ; le sirop l'apaise - XII. Détroit danois ; volcan ; prénom féminin ; canton suisse - XIII. Un anglais, déposée, traverse Perpignan ; le bonheur transporte au 7e... - XIV. Grands singes d'Amérique ; facilite le démarrage ; la peinture en est un - XV. Pour tamiser du sable ; échassiers ; possédées ; prénom féminin.



**VERTICALEMENT** : 1. Illusions du désert ; phon. : assainit l'atmosphère , gros serpents 2. Dieu de l'ancienne Egypte ; substanta - 3. Coutume ; phon. : prière ; ponts - 4. Connu ; léger saut - 5. Directions opposées , fêtes antiques , beaucoup d'eau 6. Sont en usage ; valide document 7. Armes blanches ; offices religieux 8. Monticule ; quand la mer l'est le pêcheur reste au port - 9. Diane grecque ; née de... 10. Répétée plusieurs fois - 11. Petits rires ; parcelle de pain - 12. En pleine peau ; presque noir ; au Sahara ; entoure l'île - 13. Texte sur le fonctionnement d'une société ; il se croit beau - 14. Touché ; usure du sol ; debut et fin de tous - 15. Leviers ; note ; ancienne mesure - 16. Jamais en vieux français ; fréquent chez le nouvel acteur ; Irlande - 17. Face à l'obstacle, il faut bien le faire. ; passereau - 18. Plante officinale ; circulai en voiture - 19. Cri de douleur ; beaucoup de chants d'oiseaux chez lui ; moitié mars - 20. Raisonables ; vit





# LES VILLES CACHEES

Les noms de deux capitales européennes sont cachées dans la grille du bas. Pour les trouver :

1. Placez sous chaque chiffre la lettre correspondante en sachant que 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E etc...
2. Complétez les mots inachevés (ce sont tous des capitales européennes) en utilisant les lettres de la grille du bas. Chaque fois qu'une lettre est utilisée, vous la barrez.
3. Lisez dans l'ordre les lettres restantes et vous aurez les 2 villes cachées!

		5	14	14	5

19			9	1

			5	14	5	19

19		15	3			12

	19	12	

		18		19

18			5

	18		21	5

		18	19	15		5

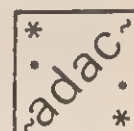
	15	19			21

	21	2	12		14

			18	9	4

		19		5	18		1

12		14		18	5	19



2	21	4			5	19

2	5	12		18			5

2	21			18	5	19

O	B	C	R	M	T	O	D
V	I	U	A	G	X	O	O
E	T	A	T	L	A	M	D
M	L	A	T	A	G	E	S
I	M	B	P	H	A	T	O
P	A	O	P	V	E	D	H
R	C	A	N	O	D	M	I
V	A	F	M	I	K	D	E

# un vendredi à l'aéroport

## D'OU VIENNENT-ILS ?

1. Regardez ce dessin attentivement pendant 3 minutes. Puis, allez page 58 pour répondre aux questions qui vous seront posées.

2. De quel pays vient chacun de ces personnages ?





## D'OU VIENNENT-ILS ?

Répondez aux six questions ci-dessous, puis allez vérifier vos réponses en regardant le dessin de la page 56

1. Combien y a-t-il de personnes ?
2. Combien n'ont rien sur la tête ?
3. Quel animal tient dans ses bras une dame ?
4. Combien de mots sont écrits sur la pancarte ?
5. Combien y a-t-il de valises ?
6. Où est le voyageur qui a un appareil photo ?

## HUMOUR



Marc et Eric 5 ans regardent la lune dans un ciel sans nuage

- Tu crois qu'il y a des gens là-haut ?
- Bien sûr, puisqu'il y a de la lumière...



Un Parisien reçoit un ami américain. Il lui fait visiter Paris et l'emmène au pied de la Tour Eiffel. L'Américain qui possède un puits de pétrole au Texas s'extasie :

- Magnifique cet ouvrage ! Mais combien de barils de pétrole produit-il par jour ?



Sophie est en vacances à la campagne et aperçoit pour la première fois des melons qui mûrissent sous cloche :

- Dis maman, il est bien malade ce jardin pour qu'on mette des ventouses !



Dans une clinique écossaise deux hommes attendent...

- Qui opérét-on en ce moment dit l'un ?
- Mon père. Il a avalé une balle de golf.
- Ah... et qui est ce monsieur très agité qui fait les cents pas dans le couloir ?
- C'est le propriétaire de la balle...



De quel pays vient l'avion qui atterrit sur la piste ? Ce pays a un nom de 8 lettres. Les phrases ci-dessous contiennent chacune une lettre du nom à découvrir.

La lettre se trouve dans les 2 premiers mots en MAJUSCULES, mais pas dans les 2 derniers en MAJUSCULES. Par exemple dans la phrase : je visiterai ROME et PARME mais pas PARIS ni MILAN, vous auriez les lettres R M E qui se trouvent dans les 2 premiers mots ; mais vous oteriez RM qui se trouvent dans PARIS et MILAN. Il vous resterait E.

- 1e lettre : Cet été, je visiterai peut-être l'ALBANIE ou la BELGIQUE mais pas ISRAEL ni l'ITALIE
- 2e lettre : J'aimerais aller en URUGUAY et en AUSTRALIE mais je n'ai pas envie de rester en FRANCE ni même d'aller en ALGERIE.
- 3e lettre : J'ai des amis à voir à TOULOUSE et à TULLE mais je n'irai pas à CHATEAUBRIANT ni à CHATEAUDUN où je ne connais personne.
- 4e lettre ... Cet été peut-être partirai-je en kayak sur la DORDOGNE ou la GARONNE mais pas sur le RHONE ni sur le VERDON.
- 5e lettre ... Quand j'irai visiter les Etats-Unis, je souhaite aller au TEXAS et à CHARLESTON mais ni à STERLING ni dans le TENNESSEE
- 6e lettre ... Mes parents visitent en ce moment CORDOUE et PORTO, mais ils n'iront pas à BILBAO, ni à LEON
- 7e lettre ... Mon frère campe à TRIESTE puis à MESSINE mais pas à SORRENTE, ni à SALERNE.
- 8e lettre : Si j'avais un bateau, j'aimerais voguer sur la MER NOIRE ou l'ATLANTIQUE mais je n'irai pas en croisière sur le lac MICHIGAN ni sur le lac ONTARIO.

# POSSIBLE OU PAS ?

5 avions (U, W, X, Z) desservant des lignes intérieures partent de 5 aéroports différents à la même heure. Un carré représente 15 minutes de vol. Peut-on conserver la même heure de départ pour tous? Y a-t-il danger de collision si 2 avions se trouvent ensemble dans le même carré?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
					U		W	Y					X			Z				
A					○		△	○					□	*	*	*				
B				○	◎	○	△	○	*	*	*	*	*	*						
C		○	○	◎	○	*	*	*	*	△	△	△		□						
D		○		○		*	△	□	□	△	□	△	□	□						
E		○	○	◎	○	◎	△	□	○	△	○	△	○	○	○	○	○	○	○	
F				○	*	*	△	□		△		△	□	□	□	□	□	□	○	□
G				○	*	○	△	△	△		△	□			○	○	○		○	□
H	*	*	*		*	○		□				△	□		○	○	◎	○	○	□
I		△	*	△	*	○	○	○	○	○	○	△	□	○	○	○	○			□
J		△	*	*	*			□	△	△	△	△	○	○	○	○	○			
K	△	△		△	△			□	△	□	○	□	○	○	○	○				
L					△	△	△	△	△		○		○							

# MAL COLLEES

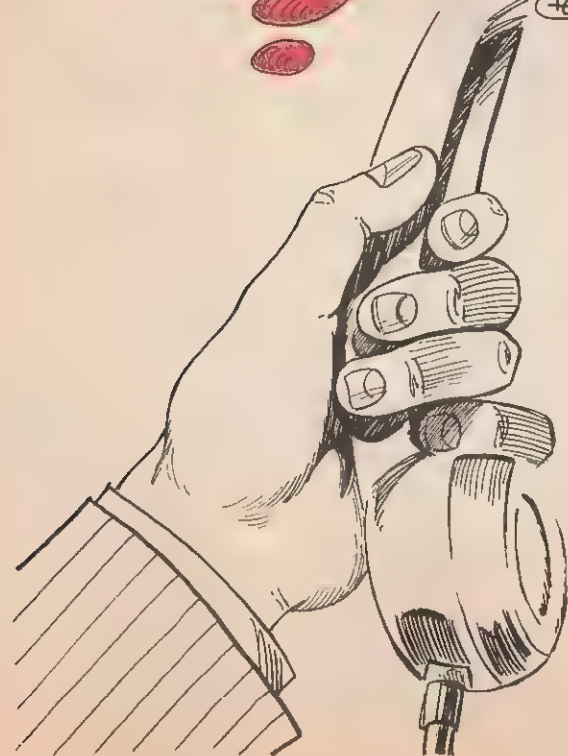
A ces 5 avions sont attachées des banderoles, mais les morceaux de ces banderoles ont été mal collés. A vous de les remettre dans le bon ordre pour former 5 expressions où bien sûr il s'agit d'AIR !





# LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID.

**ALLO  
AMSTERDAM**  
HEMPAC  
et  
DID  
CONVARD



ARNOT A TROUVÉ UN EMPLOI: CHEF DE SERVICE  
DANS UNE ENTREPRISE.



...ET REVINT A SON BUREAU, UN  
PEU PLUS TARD, COMME SI DE  
RIEN N'ÉTAIT.



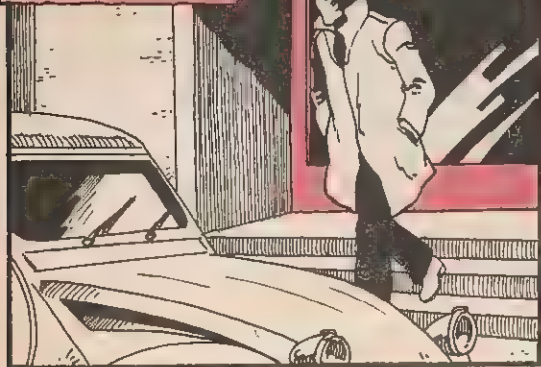
PD ET ASTUS OUVRENT L'ENQUÊTE, ET, APRÈS LES  
PREMIERS TÉMOIGNAGES...



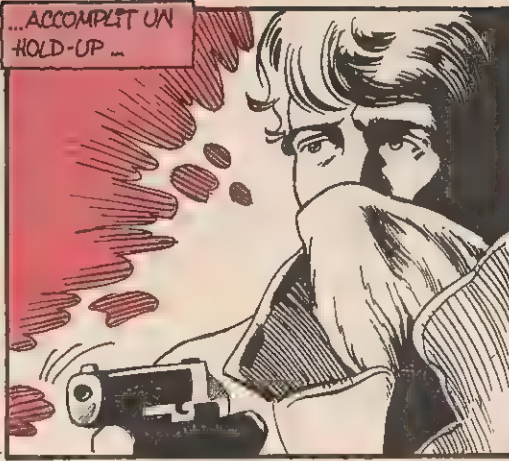
PD, REPOSANT L'APPAREIL...



CET APRÈS-MIDI-LÀ,  
ARNOT SORTIT DE  
L'ENTREPRISE...



...ACCOMPLIT UN  
HOLD-UP...



LE TÉLÉPHONE SONNA.

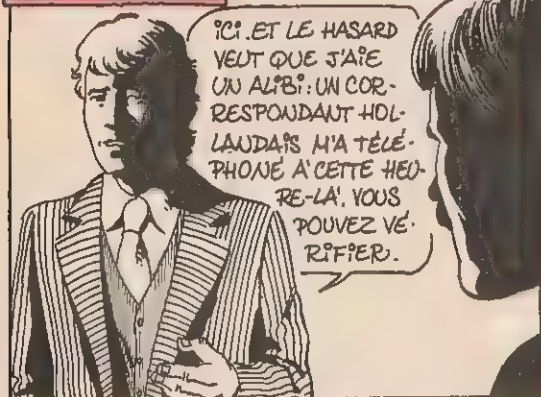
ALLÔT?... M<sup>r</sup> BRUYHAERT?...  
JE VOUS ENTENDS TRÈS  
MAL, M<sup>r</sup> BRUYHAERT... AH  
OUI, BIEN SÛR, VOUS  
M'APPELEZ D'AMSTER-  
DAM... OUI, CERTAINE-  
MENT, M<sup>r</sup> BRUYHAERT...  
BIEN.



CEPENDANT, À LA BIJOUTERIE,  
LA POLICE AVAIT ÉTÉ ALERTÉE.

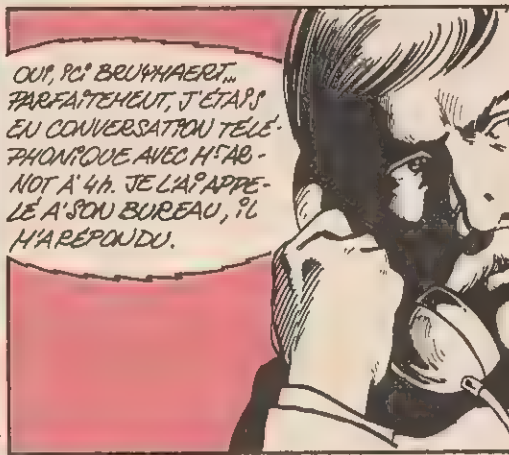


LE HOLD-UP A EU LIEU EXACTEMENT À 4h.  
DÙ ÉTIEZ-VOUS ?

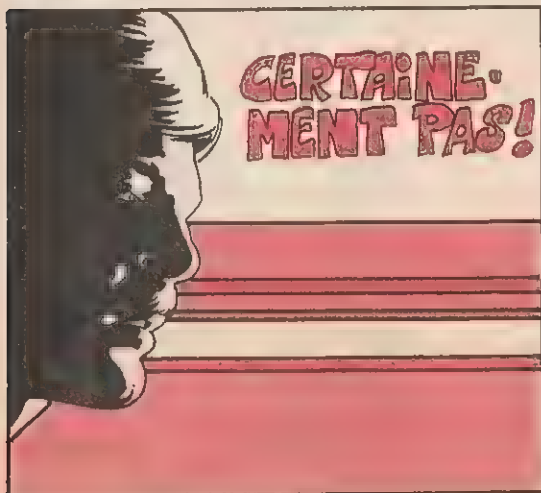


POUR LE HASARD  
VEUT QUE J'AIE  
UN ALIBI: UN COR-  
RESPONDANT HOL-  
LANDAIS M'A TÉLÉ-  
PHONE À CETTE HEU-  
RE-LÀ. VOUS  
POUVEZ VÉ-  
RIFIER.

OUI, M<sup>r</sup> BRUYHAERT...  
PARFAITEMENT, J'ÉTAIS  
EN CONVERSATION TÉLÉ-  
PHONIQUE AVEC M<sup>r</sup> AB-  
NOT À 4h. JE L'AI APPE-  
LÉ À SON BUREAU, IL  
M'A RÉPONDU.



**CERTAINEMENT PAS!**



POURTAINT CET  
ALIBI NE TIENT  
PAS. ET TU LE  
SAIS BIEN.

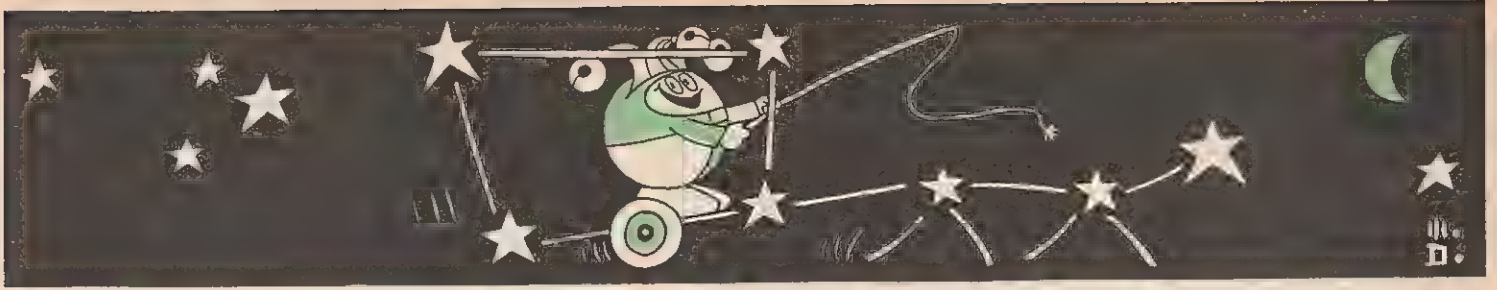
**QUESTION**

COMMENT EXPLIQUER  
CETTE CONCLUSION  
D'ID ?

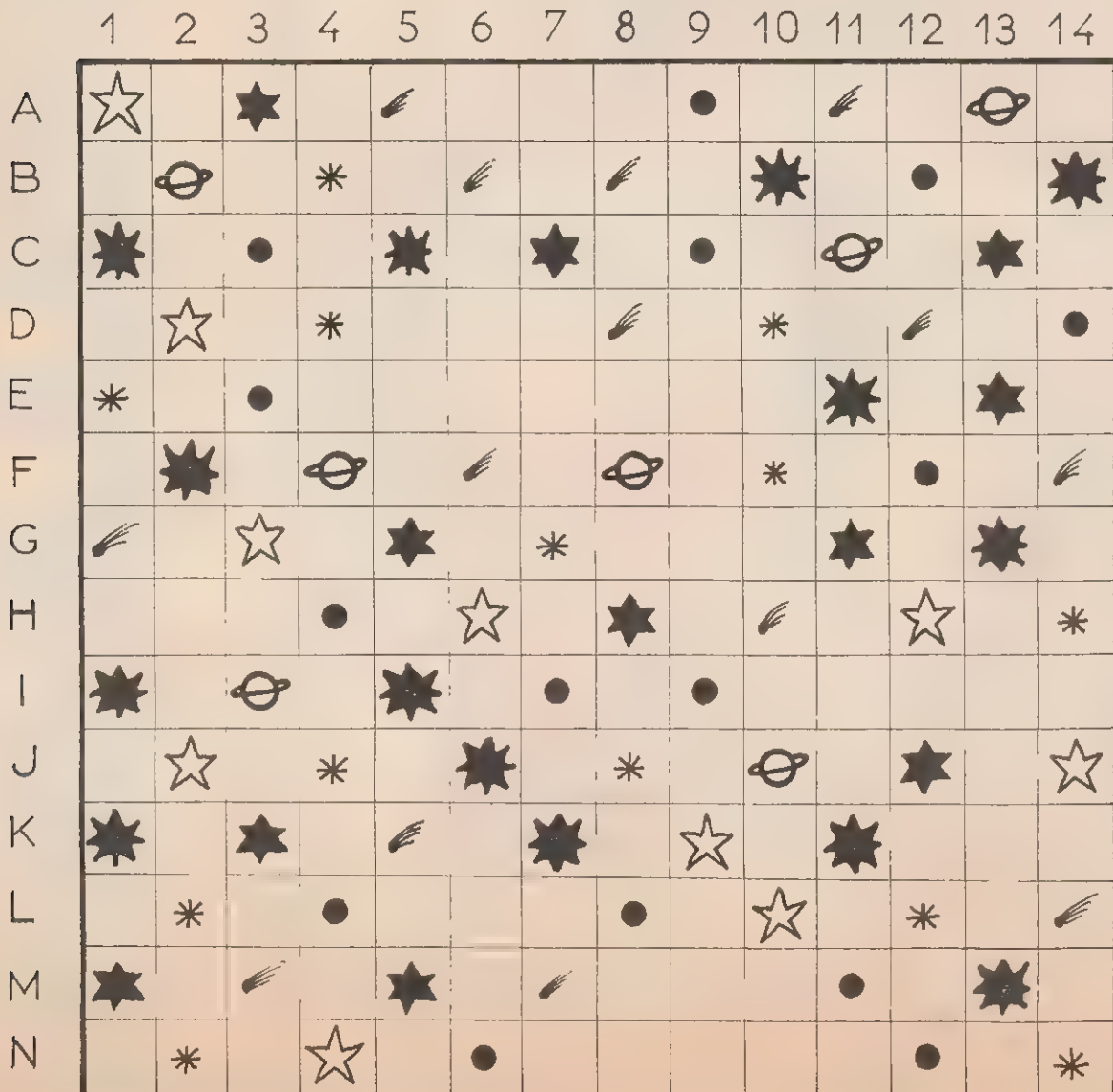
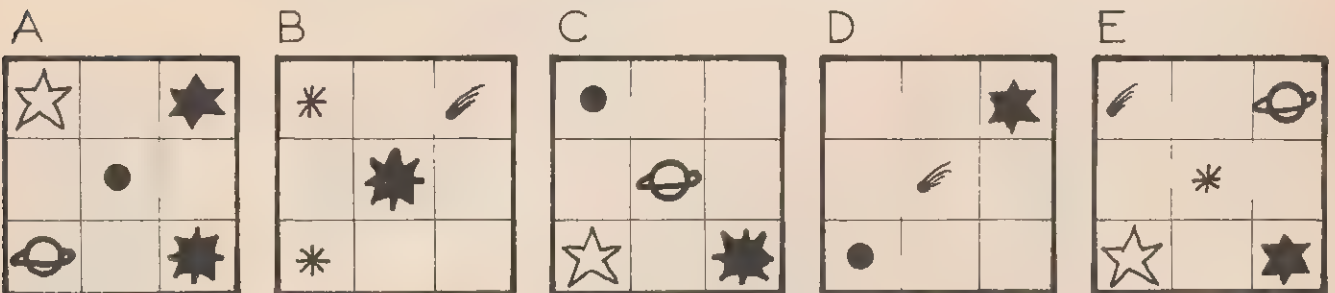


7.1  
WONDER





Un astronome essaie de retrouver dans le ciel nocturne, les étoiles qu'il a photographiées la veille. Sauriez-vous trouver dans le grand carré où se place chacun des 5 petits carrés ?



# un samedi soir

C'est la nuit ... Que voyez-vous ? Pour l'instant rien, mais quand vous aurez noirci tous les morceaux contenant un point noir, vous verrez surgir...



TiENNO





# CHARADES CELESTES

1. Mon 1er est un mois  
Mon 2ème est une règle  
Mon 3ème est un métal  
Mon tout est un phénomène  
lumineux



2. Mon 1er est champion  
Mon 2ème est plus que beau-  
coup  
Mon 3ème est un lac souda-  
nais  
Mon 4ème est une note  
Mon tout est une science



3. Sur mon 1er on roule  
Sur mon 2ème on navigue  
Sur mon 3ème on pose sa tête  
Mon tout ne se voit que par  
nuit claire



4. Mon 1er est fait d'arbustes  
Mon 2ème n'est pas moi  
Mon 3ème est un article  
Mon 4ème est un mot de  
mépris  
Mon 5ème est une ville  
Mon 6ème est un pronom per-  
sonnel  
Mon tout passe rapidement



5. Mon 1er est sans bosses  
Mon 2ème sans tâches  
Mon tout est parfois fort loin

--	--	--	--	--	--

A	V	A	N	T	1
P	L	I	E	E	1
H	O	M	M	E	0
C	R	A	B	E	1
B	R	U	T	E	1
E	T	A	N	G	1
A	V	A	I	T	0
F	R	A	N	C	1
H	A	R	D	Y	1
F	L	A	I	R	1

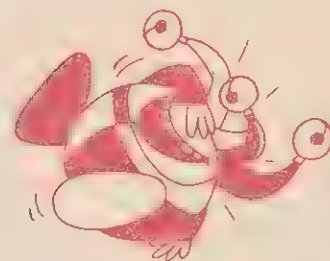
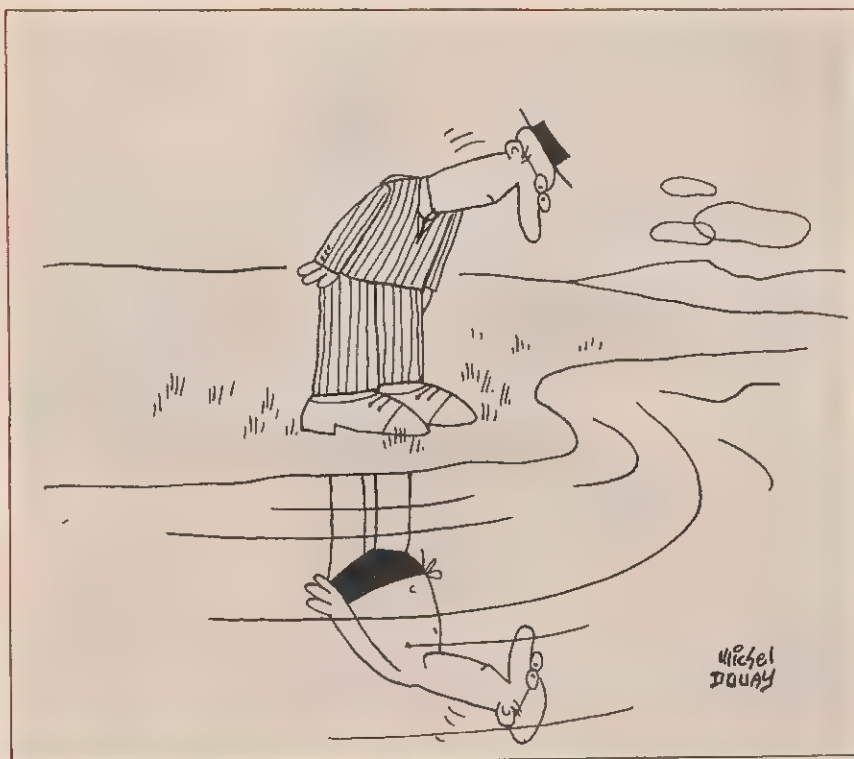
--	--	--	--	--	--

C	O	L	I	N	1
B	A	T	O	N	1
C	A	N	I	F	1
A	I	L	E	S	1
R	O	S	E	E	0
C	L	U	S	E	1
A	L	L	E	R	1
B	O	U	R	G	1
R	O	S	E	S	1
E	T	O	L	E	1

--	--	--	--	--	--

S	O	N	G	E	0
R	E	V	E	R	1
U	S	U	E	L	1
L	O	U	E	R	1
L	E	R	O	T	1
D	I	N	A	R	1
S	A	T	I	N	1
L	O	N	G	E	1
P	A	L	M	E	1
P	A	R	E	R	1

HUMOUR



Dans un jardin public, un fou essaie de convaincre un passant que sa montre peut flotter sous l'eau. Le passant est incrédule. Alors le fou jette sa montre dans le bassin. Mais la montre coule aussitôt.

— Je sais ce que c'est dit le fou. J'ai oublié de la remonter.

Le grand écrivain américain Hemingway fut dans sa jeunesse un journaliste besogneux.

— Les deux premiers mois disait-il, je n'avais réussi à vendre que quatre articles... Et encore ces quatre articles étaient mon chapeau, mon pardessus et mes deux costumes !

## RÈGLE DU "CHASSE-LETTRÉS"

Jouez au « Chasse-lettres » et dans les cases blanches apparaîtront les noms de trois villes françaises qui offrent aux curieux un spectacle son et lumière.

Au bout de chaque mot, il y a un chiffre. Ce chiffre indique le nombre de lettres qui se trouvent à la même place dans le mot à deviner. Il faut débiter par la ligne terminée par un ZÉRO.

**exemple :**

1ère ligne : BENNE. Chiffre 0. Il n'y a aucune lettre à la bonne place. Vous supprimez en les barrant :

tous les B de la 1ère colonne verticale

tous les E de la 2ème colonne verticale

tous les N de la 3ème colonne verticale

tous les N de la 4ème colonne verticale

tous les E de la 5ème colonne verticale

Regardez la grille. DERNIÈRE LIGNE : toutes les lettres sont barrées sauf le 0. Ecrivez le 0 dans la 2e case blanche. Entourez le 0 de BONNE d'un cercle; le 0 de PORTE d'un cercle et barrez toutes les autres lettres.

4ème ligne : Dans le mot PORTE, il n'y avait qu'une seule lettre à trouver. Vous savez maintenant que c'est le O. Barrez alors le P et tous les P de la 1ère colonne verticale, le R et tous les R de la 3ème colonne verticale, le T et tous les T de la 4ème colonne verticale.

6ème ligne : Dans le mot PAREE, il reste un E. Entourez ce E d'un cercle et écrivez E dans la case blanche du haut. Barrez ensuite les autres lettres de la 4ème colonne.

Faites de même avec les mots horizontaux restants. Le mot à trouver dans les cases blanches est :

(retrouvez le journal si vous n'avez pas trouvé)

Solution : JOKER

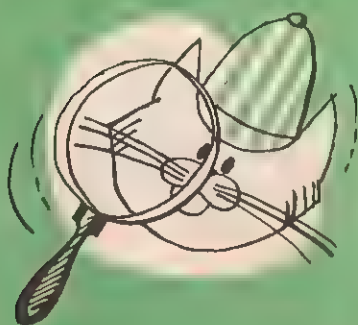
--	--	--	--	--	--

B	E	N	N	E	0
J	E	U	N	E	1
P	U	N	I	R	1
P	O	R	T	E	1
B	A	K	O	U	1
P	A	R	E	E	1
B	O	N	N	E	1

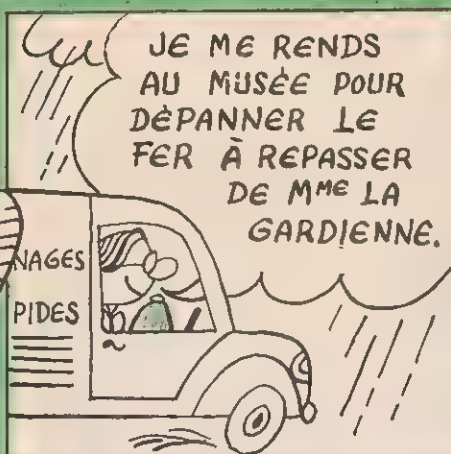


# Une énigme humoristico\*policière

# Jean Dénéré



par:  
Claude  
Verrier



Deux solutions vous sont offertes ci-après. Or, une seule est valable : celle dans laquelle le dessinateur n'a pas fait une grossière erreur de logique. N° 1 ou N° 2 à votre avis ?

**1**

**AU MUSÉE...** AH! MONSIEUR... J'ÉTAIS ALLÉE CHEZ UNE VOISINE À 15 H... PENDANT CE TEMPS, LE BOULANGER A DÉPOSÉ LE PAIN CHEZ MOI!

C'EST SÛREMENT LUI QUI A FAIT LE COUP!

COMME IL A PLU, ILY A LES TRACES DE SA VOITURE ET DE SES PAS!

IL S'EST GARÉ EN MARCHÉ AVANT ET EST REPARTI EN MARCHÉ ARRIÈRE. JE VAIS DÉCRIRE LES EMPREINTES DE SES ROUES À LA GENDARMERIE...

MR. LE GENDARME, VEUILLEZ RECHERCHER LA VOITURE QUI A CE DESSIN DE PNEUS...

C'ÉTAIT BIEN LE BOULANGER. SES PNEUS LAISSENT LES TRACES QUE VOUS AVEZ RELEVÉES...

**2**

**AU MUSÉE...** LE TEMPS QUE J'AILLE CHEZ UNE VOISINE, LE BOULANGER A DÉPOSÉ LE PAIN ET...

SA VOITURE A LAISSÉ DES TRACES...

MAIS IL Y A LES TRACES DE PAS...

ET IL Y A D'AUTRES TRACES DE PAS À DROITE DU PERRON...

MR. LE GENDARME, VEUILLEZ RECHERCHER L'HOMME QUI A CETTE EMPREINTE DE CHAUSSURES...

NOTRE HOMME EST TATAVE, L'APPRENTI - PLOMBIER. VOYEZ LE DESSIN DE SES SEMELLES!



## pages 3 à 6

### CHASSEZ L'INTRUS

#### PAGE 3

1ère rangée (la fleur n° 1 est la seule à avoir 6 pétales) - 2ème rangée (le portique « C » est le seul à avoir 2 éléments semblables : 2 balançoires) - 3ème rangée (la maison « C » est la seule à avoir des volets au rez-de-chaussée)

#### page 4

Le carré blanc - Tous les dessins représentent quelque chose commençant par CHA sauf le sapin (n° 4)

#### page 5

1ère étagère destinée aux produits d'entretien (n° 5 la levure) - 2ème étagère aux boissons (n° 4 l'huile) - 3ème étagère à l'épicerie courante (n° 2, liquide vaisselle) - 4ème étagère aux conserves non sucrées (n° 5 gâteau de riz) - 5ème étagère aux desserts (n° 1 poire en bouteille, alcool)

#### page 6

La coccinelle 6 (ne répond qu'à la définition 1)

## LUNDI

### pages 12 à 15

1. SI ON VOUS DIT : Ne bougez pas, c'est la plaisanterie classique que l'on fait aux nouveaux
2. QUOI A QUI ? 1. Funambule - 2. Jongleur - 3. Dompteur
3. QU'EST-CE QUE C'EST ? 1 b ; 2 a ; 3 a ; 4 b ; 5 b ; 6 a
4. CITOYENS DU MONDE ENTIER : a (Asie) - b (Asie) - c (Asie) - d (Afrique) - e (Afrique) - g (Afrique)
5. VRAI OU FAUX : 1. Vrai ; 2. vrai ; 3. faux (obligatoire seulement pour les trapézistes quittant tout appui à plus de 5 m du sol) ; 4. vrai ; 5. faux ; 6. vrai (les mâles peuvent être plus agressifs) ; 7. faux (sous un chapiteau occasionnel sont réunis pour une émission quelques-uns des meilleurs « numéros » disponibles dans le monde du cirque) - 8. Vrai (c'est une sympathique superstition)
6. CES MERVEILLEUX ARTISTES : (1 et C - clown blanc) - (2 et E - trapézistes) - (3 et A - clown) - (4 et F - Auguste) - (5 et D - dompteur) - (6 et B - dresseur de chevaux)
7. L'ERREUR FATALE : 1. Il faut avoir la chambrière à droite, la fourche à gauche - 2. Il est beaucoup plus difficile de marcher sur un fil aussi tendu
8. QUI AVANT QUI ? : b ; e ; d ; c ; g ; a ; f.

## MARDI

### pages 18 - 19

2 JEUX EN 1 - VRAI (1-3-4-6-7-10-12) - FAUX (2-5-8-9-11) - Lettres non barrées

(Il n'y a que les montagnes qui ne se rencontrent jamais) - Lettres barrées (Un jeu de votre ami Joker pour vous distraire et vous instruire)

## pages 20 - 21

DEVINETTES : 1. Plomber la Dent du Midi avec le Plomb du Cantal - 2. Le sanglier a une hure et le pardessus une doublure (double hure) - 3. La chaussure (puisqu'elle a une languette) - 4. Le cerf - 5. L'Atlas - 6. La route - 7. Il est ouvert (tout vert) - 8. Ressembler une botte de radis - 9. Les bonnetiers parce qu'ils ont l'habitude de parler bas - 10. Le tennis car on y échange des balles

HISTOIRE POUR RIRE : Un aigle rencontre par hasard un homard - Bonjour dit l'aigle, je te serre la pince. - Salut, répond le crustacé, moi je te pince la serre.

## MERCREDI

### pages 24 - 25

ENIGME : Sur bateau, il n'y a qu'une corde, celle de la cloche ! Toutes les autres ont des noms précis.

BRIC-A-BRAC : TABLEAU (de bord) - QUILLE (sous la coque) - PUIITS (de dérive) - GIROUETTE (en haut du mât) - TRAPEZE (position de rappel) - CLÉF (genre de nœud).

A CHACUN SON BATEAU : Tabarly (Pen Duick) - Chichester (Gipsy Moth) - A. Colas (Club Méditerranée) - B. Moitessier (Josuah) - J.Y. Terlain (Vendredi 13).

MOT JUSTE : 1. Spinnaker - 2. (1964) - 3. Empannage - 4. (470)

LES PETITS BATEAUX : (A et 9)

#### page 27

1, 2, 3 ou 4 ? : Le numéro 4

## pages 28 - 29

SAUF UN : Le numéro 2

LA PREMIERE : La pierre B - la pierre A n'arrivera jamais car elle est trop large pour passer entre les deux piliers.

NOIR OU BLANC ? : Les surfaces noires et blanches sont identiques

#### DEVINETTES

1. Avec un triangle - 2. 2 Mars - 3. Le Gard (gare) - 4. Le python (piton) - 5. En faisant un gâteau de Savoie (sa voix)

HISTOIRE CODEE : Thierry rentre de l'école tout joyeux. Tu sais papa, ce n'est plus nécessaire que j'aie en classe, je sais maintenant compter jusqu'à dix et je veux travailler. - Ah ! et quel métier feras-tu lui demande son père ? - Arbitre de boxe !

TROUVEZ 7 CASES : 4 B 4 C 3 D 3 F - 3 G - 3 H - 4 I

OPERATIONS A TERMINER : A (85.238) - B (350.244) - C (5.536.853) - D (57.87)

## pages 30 - 31

1. HORIZONTALEMENT : I. Voltiges - II. Ut ; avant - III. Enragée - IV. Crut ; ser - V. Dès - VI. Raisinés - VII. Dit ; tôt - VIII. Ebènes  
VERTICALEMENT : 1. Vu ; corde - 2. Oter ; ai - 3. Nudité - 4. Tartes - 5. I V A ; site - 6. Gags ; non - 7. Enée ; été - 8. Stères.

2. HORIZONTALEMENT : I. Auguste - II. Acrobate - III. Ici ; au - IV. Ru ; actif - V. Emoi ; sou - VI. Suite - VII. Le ; rose - VIII. Resteras.  
VERTICALEMENT : 1. Aires - 2. Accumule - 3. Uri ; oies - 4. Go ; ait - 5. Ubac ; ère - 6. Sauts ; or - 7. T T ; lo ; sa - 8. EE ; futés

3. HORIZONTALEMENT : I. Comédien - II. Arène ; TO - III. Ratelier - IV. A G ; ris - V. Ce ; grêle - VI. Os ; ier - VII. Ré ; au - VIII. En ; santé.  
VERTICALEMENT : 1. Caracole - 2. Orages - 3. Met - 4. Energies - 5. Délire - 6. Iseran - 7. Eté ; ut - 8. Normes

4. HORIZONTALEMENT : I. Mât - II. Fouet - III. Son ; nez - IV. Fard ; TNOM - V. Traite ; étoile - VI. Danses ; sasser  
VERTICALEMENT : 1. T D - 2. Râ - 3. Fan - 4. Sais - 5. Forte - 6. Mondes - 7. Au - 8. Tentés - 9. Tenta - 10. Zoos - 11. Mis - 12. Le - 13. Er.

5. HORIZONTALEMENT : I. Gibus - II. Ane - III. Lutte - IV. OTI - V. Pif - VI. Li - VII. Douée ; eta - VIII. Assises  
VERTICALEMENT : 1. Do - 3. Galop ; UA - 4. Inutiles - 5. Bâtifiés - 7. Sketches - 8. Te - 9. As.

6. HORIZONTALEMENT : I. Entrechat - II. Virage ; Ur - III. Ovaies ; na - IV. Levée ; cep - V. Eu ; Lise - VI. Tresses - VII. JOSE ; Sète - VIII. OT ; stèles - IX. Nie ; usés.  
VERTICALEMENT : 1. Evolution - 2. Nive ; rôti - 3. Travées - 4. Râleuses - 5. Egée ; tu - 6. Ces ; lésés - 7. Cisèle - 8. Aunes ; tes - 9. Trapèzes

8. HORIZONTALEMENT : I. Pitrerie - II. Revues - III. Ruades - IV. No ; sua - V. Uns ; ciel - VI. Que ; rêva - VII. Soi - VIII. Et ; usage  
VERTICALEMENT : 1. Perruque - 2. Nu - 3. Transes - 4. Redo ; ou - 5. Eve ; cris - 6. Russie - 7. IE ; UEV - 8. Escalade.

## JEUDI

### pages 52 - 53

MES AMIS : 1. Bar - 2. Boa - 3. Buse - 4. Bouc - 6. Bélier - 7. Biche - 8. Butor - 10. Bison - 11. Buffle - 13. Brebis - 14. Basset - 15. Barbet - 16. Baleine - 17. Bécasse - 18. Brochet - 19. Bourdon - 20. Bengali - 21. Blaireau - 22. Bouledogue - 23. Bouquetin - 24. Bigorneau - 25. Bouvreuil - 26. Boeuf musqué - 27. Boeuf (Intrus n° 5 aigle - n° 9 cocker - n° 12 courlis)

#### page 54

#### JEU SUPERTRI

PRE(X)()CHAMPION  
RADE(X)HUMOUR  
( )DE(X)TENEUR( )S  
O( )N(X)AVERSE( )XU  
S I ( ) C LE(X)ESSAI  
ES S I EU(X)()JE( )NNS

## MOTS CROISES GEANTS

**HORIZONTALEMENT :** 1. Mousquetaires ; erseau - II. Issu ; Spartiates ; Ali - III. Ria ; siestes ; ampoules - IV. Argenté ; ère ; tuante - V. Gien ; es ; matou ; R C ; bon - VI. Es ; tee ; Hittites ; lois - VII. Aras ; osier ; torse VII. Avec ; mu ; V S ; bourrées - IX. A L ; ce ; Elie ; restai - X. Richesses ; méli ; Corée - XI. Muas ; sus ; igloo ; toux - XII. Belt ; Vésuve ; Anne ; Uri - XIII. One ; misée ; Têt ; ciel - XIV. Atèles ; starter ; art - XV. Sas ; rôles ; eues ; Elise

**VERTICALEMENT :** 1. Mirages ; A R ; boas - 2. Osiris ; alimenta - 3. Usage ; AV ; culées - 4. Entrechat - 5. S N ; eacées ; mer - 6. Usitées ; visa - 7. Epées ; messes - 8. Tas ; houleuse - 9. Artémis ; issue - 10. Itérative - 11. Risettes ; miette - 12. E A ; OIR ; reg-eau - 13. Statut ; bellâtre - 14. Emu ; érosion ; T S - 15. Espars ; ut ; once - 16. Onc ; trac ; Eire - 17. Saut ; loriot - 18. Ellébore ; roulai - 19. Aie ; oiseleur ; R S - 20. Sensés ; existe.

## VENDREDI

pages 56 - 57

**VILLES CACHEES** - Bruxelles et Berne. Autres villes : Vienne, Sofia, Athènes, Stockholm, Oslo, Paris, Rome, Prague, Varsovie, Moscou, Dublin, Madrid, Amsterdam, Londres, Budapest, Belgrade, Bucarest.

pages 58 - 59

**QUEL PAYS :** Bulgarie

**POSSIBLE OU PAS ?** Pour parvenir à s'y reconnaître dans ce labyrinthe, il ne s'agit pas de compter quart d'heure par quart d'heure. Numérotez chaque parcours d'une couleur différente. Quand une case contient deux chiffres identiques, il y a risque de télescopage. C'est le cas de l'avion W qui télescope l'avion U (en E 12) et percute l'avion Y (en J 12). (Par le numérotage systématique on lit 18 et 18 en E 12 et 23 et 23 en J 12).

**MAL COLLES :** Ne pas faire des promesses en l'air - Baptême de l'air - Avoir de grands airs - Un air de famille - Sur un air bien connu.

## SAMEDI

page 62

**L'ASTRONOME :** Carré A (H 4) - Carré B (C 5) - Carré C (J 10) - Carré D (H 10) - Carré E (G 7)

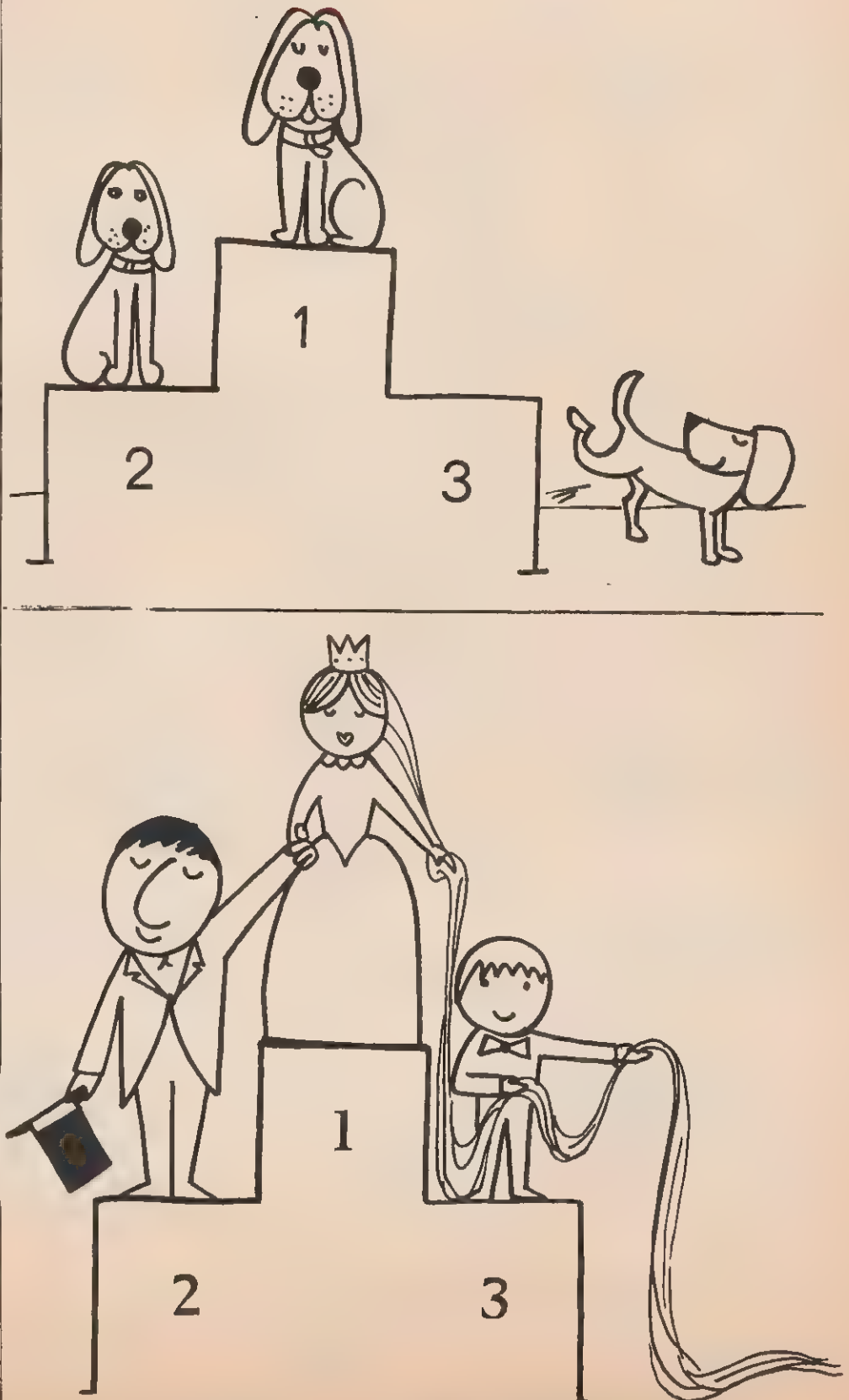
pages 64 - 65

**CHARADES :** 1. METEORE (Mai-té-or) - 2. ASTRONOMIE (As-trop-no-mie) - 3. VOIE LACTÉE (Voie-lac-taie) - 4. ETOILE FILANTE (Haie-toile-fi-lent-te) - 5. PLANETE (Piat-net).

**SON ET LUMIERE :** CLUNY - BLOIS - LAVAL

**JEAN DEMEL :** Numéro 2. La solution n° 1 est à exclure car la 3ème image comporte une anomalie. Quand une voiture repart en marche arrière, elle laisse des empreintes de MEME SENS qu'à l'aller.

# HUMOUR





# JEU DES 30 ERREURS

DESSIN ORIGINAL



-DESSIN RECOPIÉ



# LOK

**DIMANCHE**

Lisez-les une première fois, vous les trouverez vraiment bizarres ! Mais si vous changez la première lettre de certains mots, vous voyez qu'elles sont pleines de bon sens.

Par exemple, si vous aviez : VOTRE GLACE EST SUR CE LIEGE, vous auriez sûrement deviné : VOTRE PLACE EST SUR CE SIEGE ! A vous de jouer maintenant :



## LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR

1. CES BISEAUX LOUPENT TOUT
2. CE CROC EST GERCE
3. IL FAIT CUIT, IL FAIT SOIR
4. IL Y A UN RADEAU DANS CE BAQUET
5. DIX FOIS DIX SONT TRENTE DIX
6. LES JOUES DE MON MELO SONT TOILEES
7. J'AI PERDU LA RAGE DE MON ROUQUIN
8. JE FUIS UN HOMME DE GRAND LAVOIR

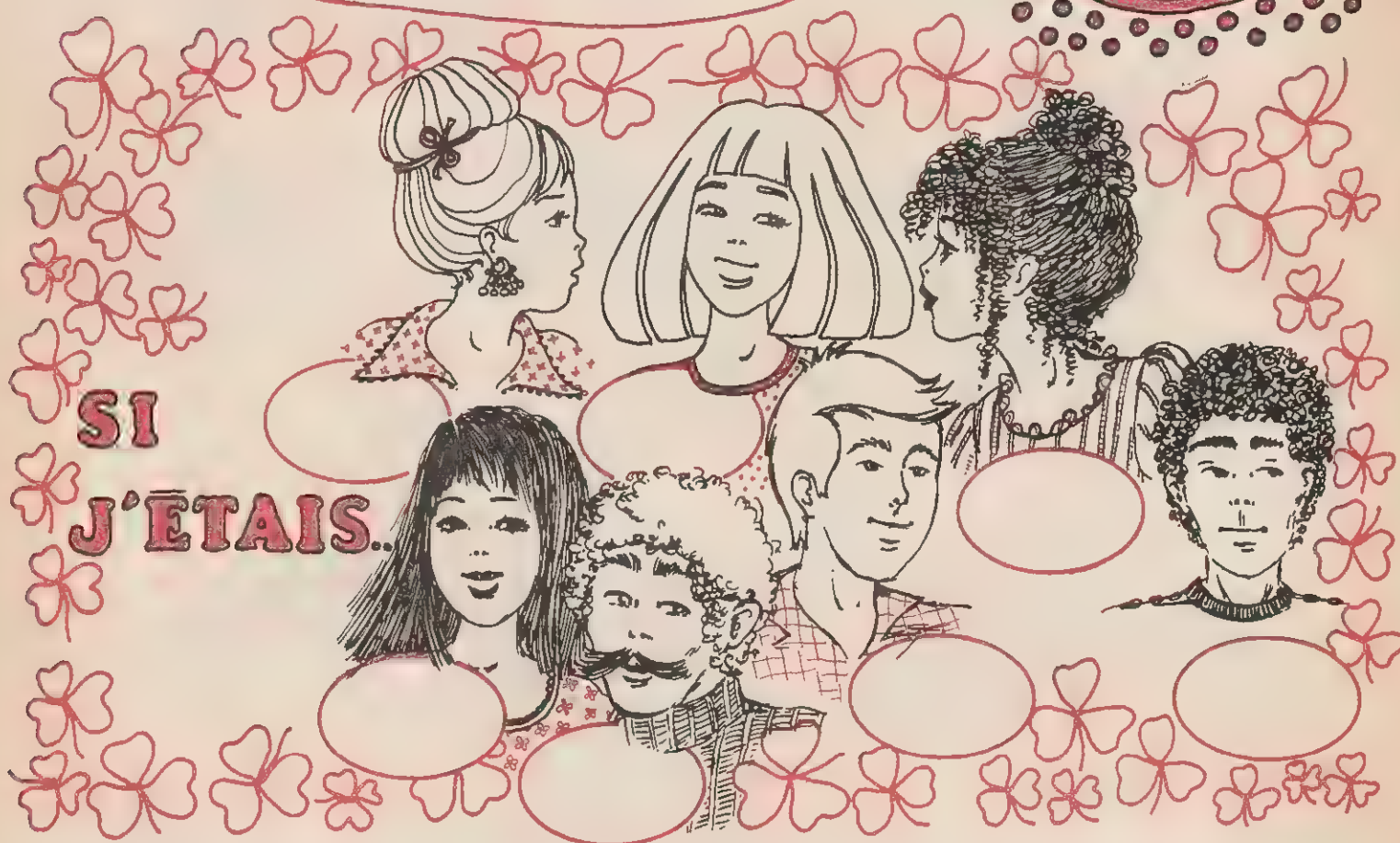
9. SUR UN RATEAU JE CRAINS LE COULIS
10. DANS LE BAR ON JOUE AUX MOULES
11. J'AI MOULE MA ROSSE
12. AVEZ-VOUS DES HOMMES A ANCRE?
13. MOI, JE SOUPE AVEC LE MOI
14. JE LOUE L'OS ET LA RAME
15. LE GRAIN SIFFLERA TROIS ROIS

Solution page 78



# SALUT !

C'est moi, Fine Fleur. Ne vous êtes-vous jamais dit : "Ah! si j'étais ceci ou celà".... ou bien : "Si j'habitais là au lieu d'ici?" moi, si, et mes copains aussi.



## SI

## J'ÉTAIS..

Ecrivez les prénoms à la place des pointillés, puis à côté des visages

1 ..... Moi, si j'avais les cheveux aussi blonds que toi, Clémentine, je ne me coifferais pas avec un chignon comme le tien, mes cheveux sont trop raides et trop foncés, je préférerais être blonde.

2 ..... Moi aussi, je suis brune, mais je suis très frisée, autant que Gérard.

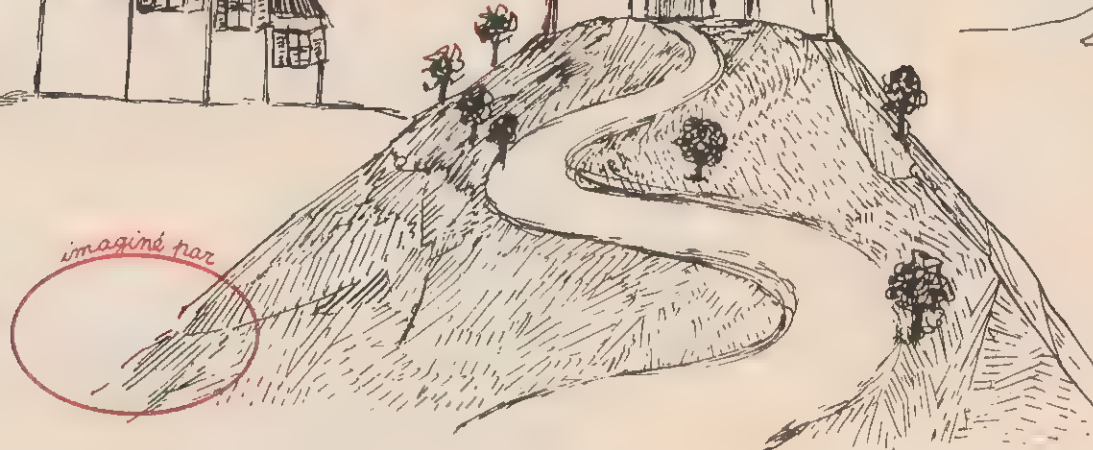
3 ..... et que moi ; d'ailleurs nous avons les mêmes cheveux, toi et moi Jeannette, bien que je sois un garçon

4 ..... C'est exact, Bruno, et j'aime bien cela, moi

5 ..... Et toi, Fine Fleur, contente de toi ?

6 ..... Si j'avais un bel épi comme toi, Antoine, peut-être pas trop, mais comme je suis aussi blonde que toi et que Clémentine, avec des cheveux aussi raides que ceux de Marie-Louise, je ne me trouve pas à plaindre

# SI JE...



Trouvez les noms de ceux qui parlent et écrivez-les sur les pointillés. Puis placez dans chaque bulle le nom de celui ou celle qui a imaginé un château

1 ..... Si je pouvais avoir la demeure de mes rêves, ce serait un château perché sur une colline, avec un sentier tortueux pour y parvenir.

2 ..... Tu n'es guère modeste, mon cher, moi je me contenterais de bien moins

3 ..... Vraiment, Hortense, pas de château pour toi ?

4 ..... Eh non ! je n'ai pas l'esprit de grandeur dont tu viens de faire montre. Et toi, Claudia ?

5 ..... J'ai un faible pour les châteaux en Espagne, moi aussi. Si je pouvais choisir le mien, il serait couvert d'épaisses ardoises grises et au milieu d'un pré. Qu'en penses-tu Emmanuel ?

6 ..... Quant à moi, que ferais-je d'un château ? Je me le demande. Il me faut une toute petite maison, du style «une chaumière et deux cœurs»

7 ..... Un grand garçon comme toi, tu te cognes aux solives. Ma maison à moi, bien que plus modeste que celle de Richard ou de Claudia, serait tout de même un peu plus grande que ta chaumière, comme une de ces maisons isolées de Provence peut-être. Et toi, ma chère, aurais-tu une maison de rêve ?

8 ..... Oui, pour moi aussi ce serait un château, un château plein de tours et de tourelles, mais avec des fenêtres et des petits toits pointus, pas de créneaux ni de meurtrières.

9 ..... Nous devrions dessiner nos rêves. Je vois si bien ma chaumière que ce sera facile. Le château de Richard me paraît un peu rébarbatif mais ceux de Claudia et d'Eve vaudront peut-être le détour, comme on lit dans les guides touristiques.

**SOLUTIONS PAGE 78**



# joker

Des jeux... des énigmes  
des mots croisés...  
des idées de collections  
de l'humour... des gags...  
... Joker c'est jouer ...  
la grille des vedettes...  
des devinettes... des jeux

**Pour recevoir *joker*  
pendant 1 an (12 numéros)  
abonnez-vous au moyen du  
bon ci-dessous.**

Bon d'abonnement  
à retourner à :  
FLEURUS - 31, rue de Fleurus  
75260 PARIS CEDEX 06

NOM .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
.....  
C P ..... Ville .....

Je désire m'abonner à JOKER pour 1 an (12 numéros) à partir du numéro de .....  
(indiquez le mois) et joins dans la même enveloppe (1) la somme de 66,00 F par :

- ☐ mandat-lettre  
☐ virement postal } à l'ordre de FLEURUS  
3 volets c.c.p. 1223-59 PARIS  
☐ chèque bancaire barré à l'ordre de  
FLEURUS (évitez le mandat-carte qui ne  
peut être joint)

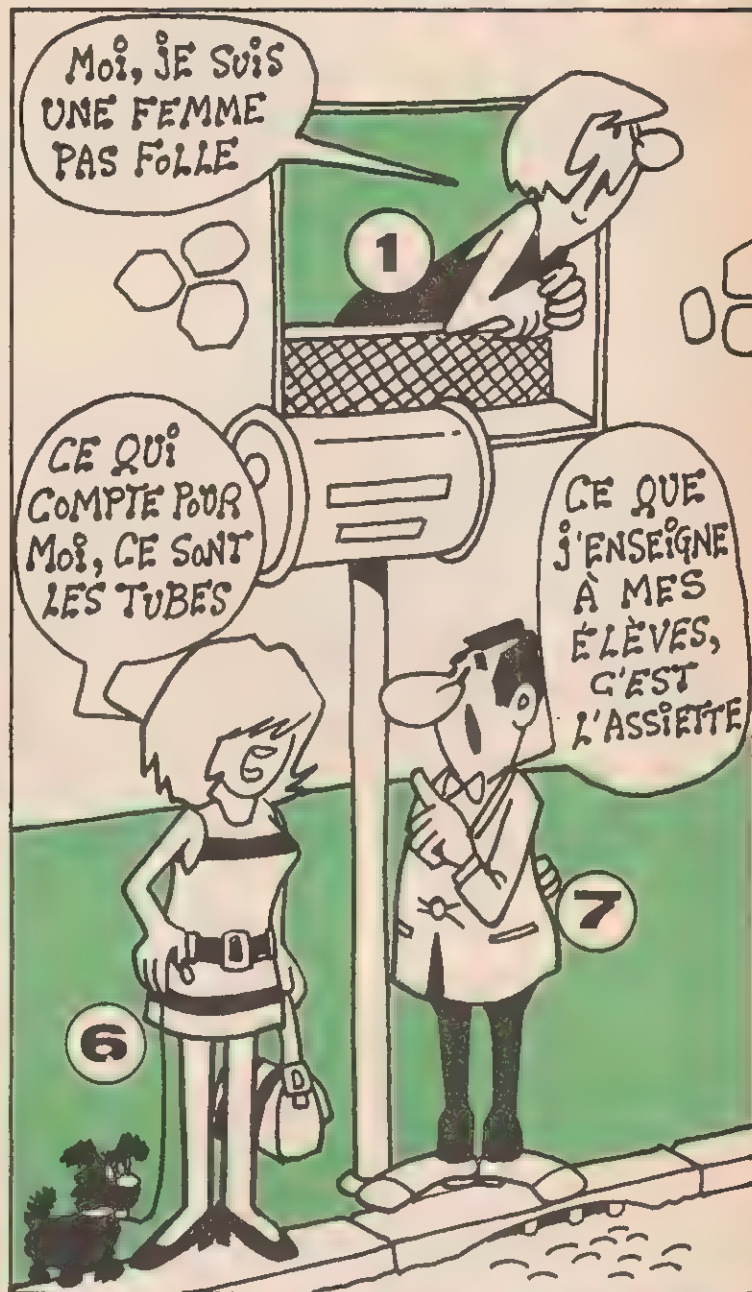
Date ..... Signature :

(1) Seules seront servies les commandes accompa-  
gnées de leur paiement.

JOK

E C B T V F M T P

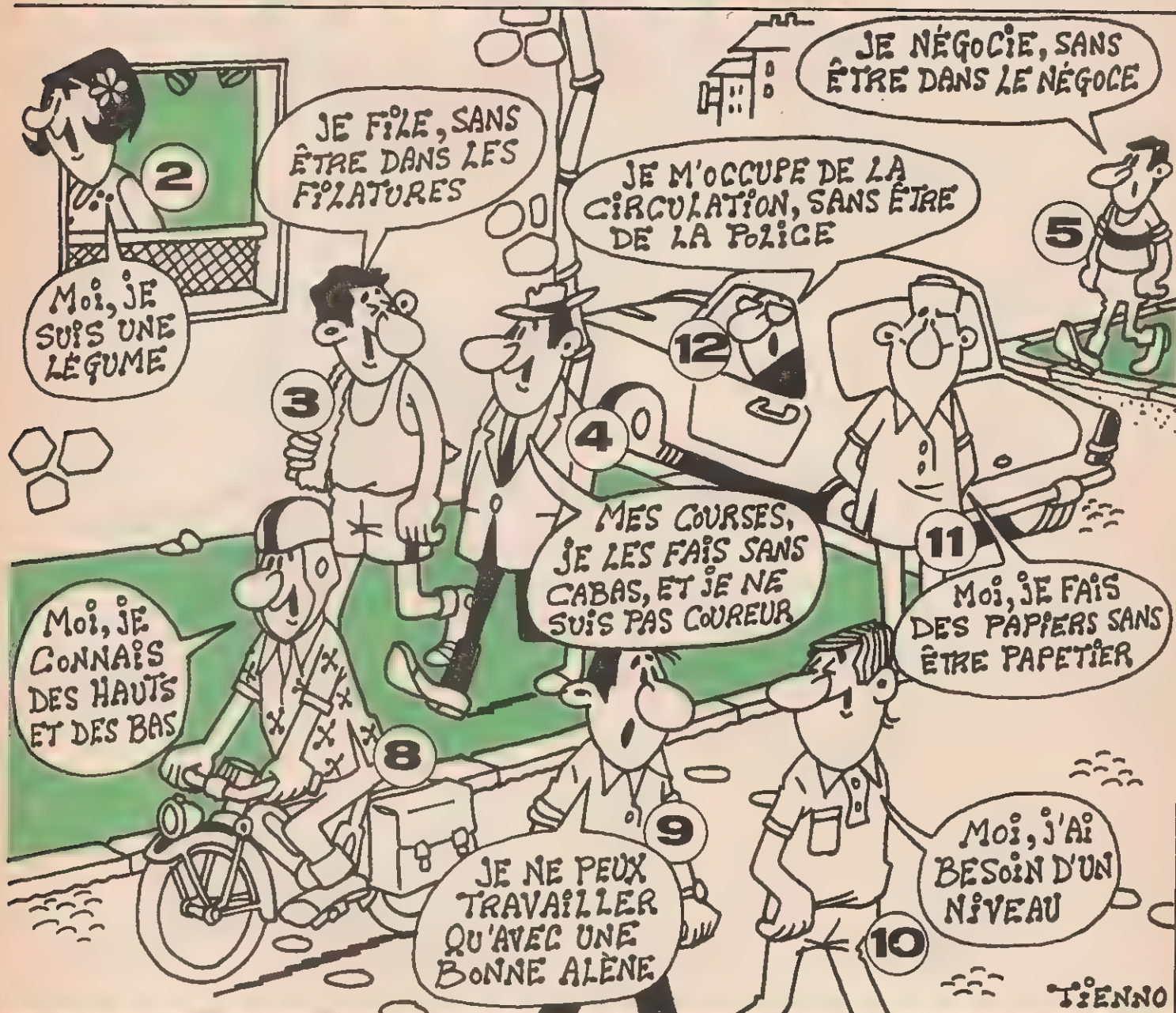
# JEU



# LEURS METIERS

Voici réunies ici 12 personnes. Quel est le métier de chacune ? La façon dont elle est habillée ne vous donne aucune précision. C'est grâce à la phrase qu'elle prononce que vous découvrirez son métier. Ainsi le N°9 est cordonnier : l'alène est l'outil qu'il utilise pour percer le cuir. Et les 11 autres que font-ils ? A vous de jouer et... de gagner !

# CONCOURS



ENVOYEZ VOTRE RÉPONSE  
SUR CARTE POSTALE

Indiquez sur la partie correspondance :

1. Votre réponse
2. Votre PRENOM, votre NOM, votre âge, votre adresse
3. Si vous possédez un tourne-disques

Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise

ADRESSEZ VOTRE CARTE  
POSTALE à ;  
JEU-CONCOURS JOKER  
B.P. 122  
75262 PARIS CEDEX 06

Pour la France  
date limite de votre envoi : jeudi 2 septembre 1976  
Pour les autres pays,  
date limite de votre envoi : 30 novembre 1976  
(Le cachet de la poste fera foi)

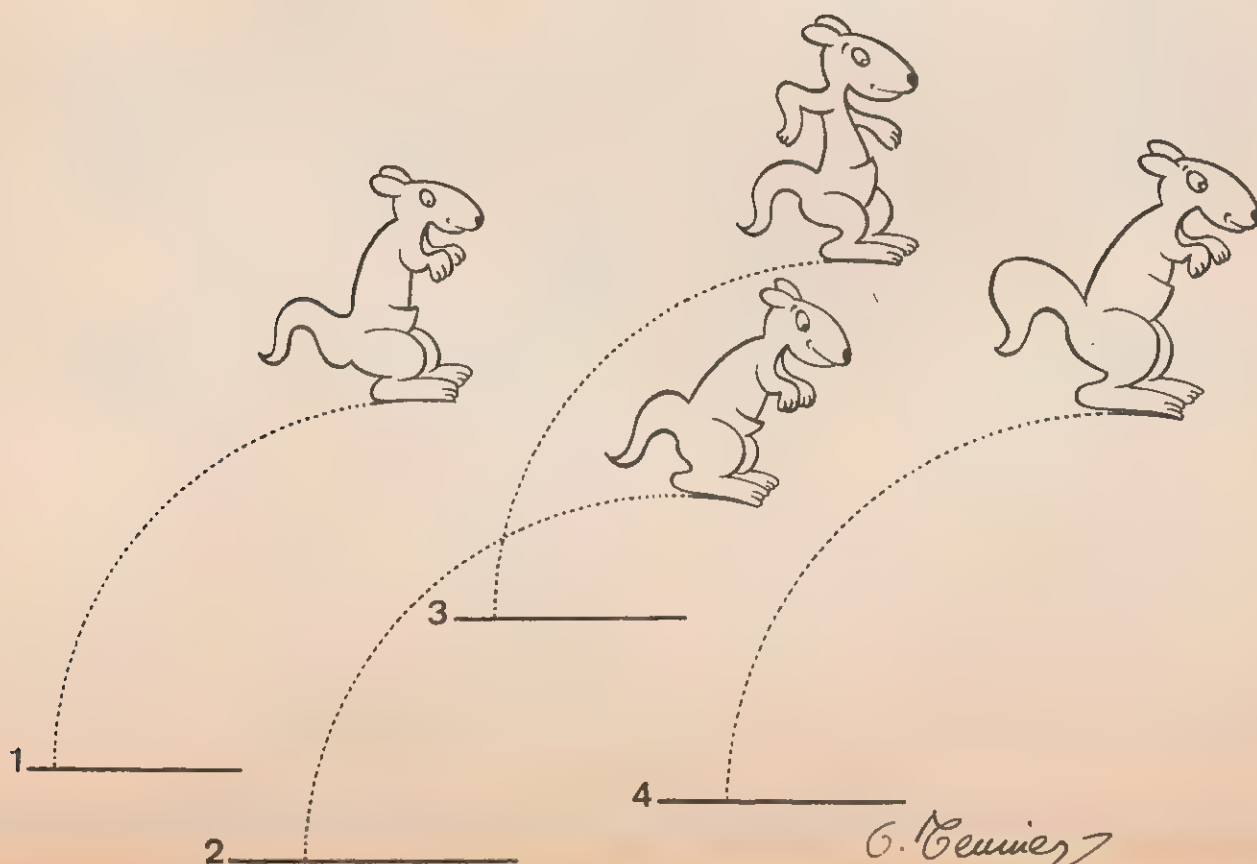


# SOYEZ PERSPICACES

1. Pouvez-vous dire dans quelle case se trouve une ETOILE NOIRE placée A GAUCHE d'un «S», A DROITE d'un «B», AU-DESSOUS d'un «N» et AU-DESSUS d'un «D» ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	N	★	C	★	D	S	★	B	U
2	D	B	N	K	★	S	D	★	N
3	K	S	★	B	★	D	★	S	B
4	N	★	S	★	U	★	S	N	★
5	★	B	★	D	B	D	★	B	S
6	D	G	N	★	S	★	N	★	S
7	★	B	K	D	★	B	★	S	B
8	N	★	D	★	T	U	D	★	N
9	★	S	★	S	D	N	★	B	Adac 297

2. Quel est le kangourou qui fait le bond le PLUS HAUT ?



**CHRISTIAN : 0**

1. Bruxelles
2. Ottawa
3. Canberra
4. Rome
5. Berne
6. Londres
7. Tokyo
8. Varsovie
9. Paris
10. Oslo

**JEAN-PIERRE : 1**

1. Berne
2. Ottawa
3. Bruxelles
4. Canberra
5. Rome
6. Tokyo
7. Oslo
8. Londres
9. Varsovie
10. Paris

**4.**

Le professeur de géographie a demandé à ses élèves de classer 10 capitales par ordre d'importance, en partant de celle qui a le moins d'habitants pour arriver à celle qui en a le plus

Christian n'a pas une seule bonne réponse  
Jean-Pierre en a 1

Michèle en a 2

Anne en a 3

Eric et Sophie en ont 4

En vous aidant des listes qu'ils ont établies, soyez perspicace, logique, et tachez de placer les 10 villes dans le bon ordre.

**MICHELE : 2**

1. Canberra
2. Ottawa
3. Bruxelles
4. Rome
5. Berne
6. Londres
7. Tokyo
8. Varsovie
9. Paris
10. Oslo

**ANNE : 3**

1. Bruxelles
2. Berne
3. Ottawa
4. Canberra
5. Paris
6. Londres
7. Rome
8. Varsovie
9. Oslo
10. Tokyo

villes à classer : BERNE - BRUXELLES - CANBERRA - LONDRES - OSLO - OTTAWA - PARIS - ROME - TOKYO - VARSOVIE.

**3.**

Un de ces nombres figure sur deux cartes, tandis que les autres sont différents. Quel est ce nombre ?

**ERIC : 4**

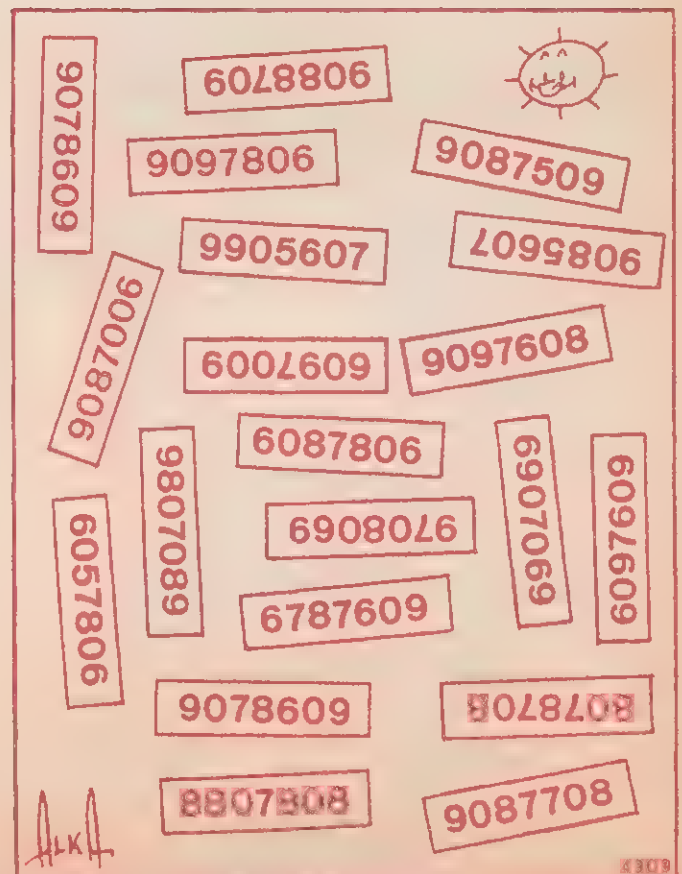
1. Bruxelles
2. Tokyo
3. Berne
4. Ottawa
5. Rome
6. Varsovie
7. Oslo
8. Paris
9. Londres
10. Canberra

**SOPHIE : 4**

1. Canberra
2. Ottawa
3. Berne
4. Bruxelles
5. Oslo
6. Tokyo
7. Rome
8. Varsovie
9. Londres
10. Paris

**VOTRE SOLUTION :**

- |    |     |
|----|-----|
| 1. | 6.  |
| 2. | 7.  |
| 3. | 8.  |
| 4. | 9.  |
| 5. | 10. |





# DANS MON PROCHAIN NUMERO

6 PAGES DE  
LABYRINTHES

du plus classique  
au plus farfelu !

du plus simple  
au plus difficile !

## 1 CONCOURS

### LE JEU « QUI DIT MIEUX »

### DES JEUX D'ADRESSE A FABRIQUER

et bien sûr des énigmes  
policières, des devinettes, des  
mots croisés, des histoires  
drôles etc...

## SOLUTIONS

### LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

**L'EVASION D'ARNOT.** 1°) Comme on le voit au début, Arnot trace son message au stylo à plume et le gardien montre un message tracé au stylo à bille. ID a la confirmation de ce mensonge en constatant que les doigts d'Arnot sont encore tachés d'encre. - 2°) Il a simplement inversé les plaques. Ainsi : 16 011068 (véritable numéro de la voiture) peut donner à l'envers : 89011091

**IMITATION TROUBLANTE** - Seul le premier billet de chaque liasse est visible ; le reste de chaque liasse est constitué de papier journal mais le client naïf et empressé ne songe pas à vérifier. L'intérêt d'Arnot est donc de donner 1000 francs seulement contre 5000, c'est-à-dire de gagner 4000 francs. Il sait par ailleurs qu'il ne peut être inculpé d'escroquerie que si le client porte plainte. Or, celui-ci n'en fera rien car il lui faudrait avouer du même coup qu'il a accepté un trafic illicite.

**LA PISTE** - Il a repéré l'usine de vulcanisation à l'odeur de caoutchouc brûlé, le village au son de l'horloge du clocher sonnant 6 heures, et la rivière au clapotis de l'eau. Sachant qu'il était 6 heures du soir et sentant la chaleur du soleil sur sa joue gauche, il peut indiquer que la direction prise était le nord.

**ALLO AMSTERDAM** - Bruyemaert dit en effet la vérité mais il oublie un fait dont Arnot tente de profiter : le décalage horaire entre la France et Amsterdam depuis l'institution de l'heure d'été par le gouvernement français. Quand il est 4 h. à Amsterdam, il est 5 h. à Paris.

### FINE FLEUR

SI J'ETAIS - 1. Richard - 2. Hortense - 3. Richard - 4. Hortense - 5. Claudia - 6. Jean-Emmanuel - 7. Hortense - 8. Eve - 9. Jean-Emmanuel.

SI JE - Maisons du haut imaginées par Claudia et Hortense - Celles du bas par Eve Richard et Jean-Emmanuel.

### JEU DES 30 ERREURS.

Feuillage de l'arbre modifié - Passager en moins dans la voiture - Phare avant de la voiture apparent - Cheminée du chalet plus haute - Une des montagnes plus pointue - Une montagne en plus - Le grimpeur du haut a une chaussette rayée - Une des boucles de sa corde est plus longue Sa patte de cheveux est plus longue Taches noires de la vache modifiées - Manque un poteau à la clôture Une des pattes du sac à dos de la jeune fille modifiée - Sa guitare est plus large - Rayures de sa jupe différentes - Elle a des chaussettes noires - Trois pierres sont remplacées par une grosse - Le garçon qui commence à escalader la montagne a un gant noir - Il lui manque une socquette - Le cycliste a un plus gros nez - 3 piquets de tente dans son sac à dos, au lieu de 2 - Une pièce sur son sac à tente - Le phare de son vélo a disparu - Le coude gauche du petit garçon est apparent - La visière de sa casquette a disparu - Son pantalon a une rayure noire - La bride de son sac à photo forme une boucle - Des points en plus sur le chapeau de la femme - Sa bouche est différente - Son bâton est plus long - Le chien a des moustaches.

### LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR :

1. Ces ciseaux coupent tout - Ce broc est percé - 3. Il fait nuit, il fait noir - 4. Il y a un cadeau dans ce paquet - 5. Six fois six font trente six - 6. Les roues de mon vélo sont voilées - 7. J'ai perdu la page de mon bouquin - 8. Je suis un homme de grand savoir - 9. Sur un bateau je crains le roulis - 10. Dans le Var on joue aux boules - 11. J'ai roulé ma bosse - 12. Avez-vous des gommes à encre - 13. Moi, je coupe avec le roi - 14. Je joue l'as et la dame - 15. Le train sifflera trois fois.

### SOYEZ PERSPICACES :

1 (G - 7) - 2. Le numéro 4 - 3. Nombre : 907 8609 - 4. 1. Canberra - 2. Berne - 3. Bruxelles - 4. Ottawa - 5. Oslo - 6. Varsovie - 7. Rome - 8. Paris - 9. Londres - 10 Tokyo.

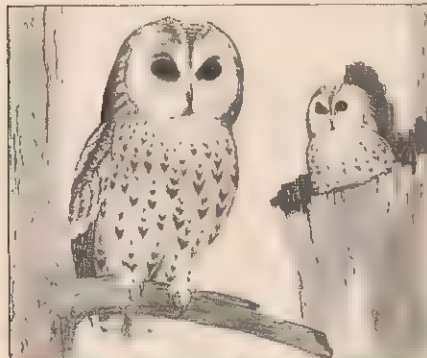


Savez-vous que la mésange ne "parle" pas la même langue selon qu'elle habite en plaine ou en montagne ? Michel Le Royer vous apprendra mille choses sur les oiseaux. Il vous fera dialoguer avec la pie ou le coucou, avec le disque :

# LE LANGAGE DES OISEAUX

LES COMPRENDRE POUR MIEUX LES AIMER  
**le langage des oiseaux**

*Les comprendre pour mieux les aimer*



(avec livret explicatif)

BON DE COMMANDE,  
à retourner à votre disquaire, ou à défaut,  
à UNIDISC 31 rue de Fleurus 75006 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je désire recevoir le disque  
"Langage des oiseaux" UD 30 1291

..... ex. à 34,50 = ..... F  
frais d'envoi 3,00 F

ci-joint mon règlement de ..... F

☐ en un chèque bancaire

☐ en un virement postal

☐ en un mandat-lettre.



# JEUX EN CHAÎNE

Pour pouvoir résoudre le dernier des 6 jeux en chaîne, il vous faut, dans l'ordre où ils se suivent, trouver tous les autres. Chaque jeu vous donnera la clé du jeu suivant. Vous ne pourrez donc sauter aucun jeu si vous voulez trouver la solution du dernier.

## 1

Cette montre est bien étrange puisque les chiffres ont été remplacés par des lettres. Avec les heures qui suivent vous devez retrouver le message qui vous sera indispensable pour le DEUXIEME JEU (Exemple : s'il est 8 h 25 cela donne O U)

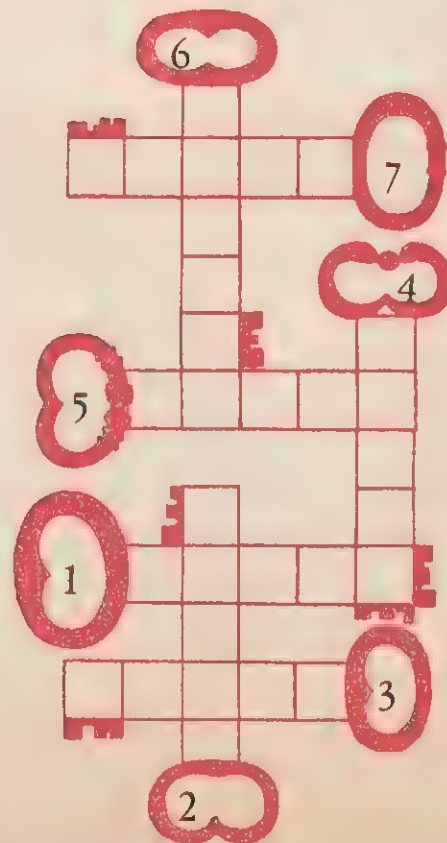
- 1) 6 heures moins le quart
- 2) Midi trente
- 3) 7 heures 10
- 4) 11 heures 25
- 5) 10 heures moins 25
- 6) 4 heures moins vingt
- 7) Midi cinq
- 8) 11 heures 15



## 2

Portez les prénoms suivants dans la grille ci-dessous, puis retenez la clé qui vous a été indiquée dans le premier jeu. Ce prénom vous sera indispensable pour le 3ème jeu.

ALINE  
DENIS  
IRENE  
LOUIS  
LUCIE  
MARIE  
RENEE





3

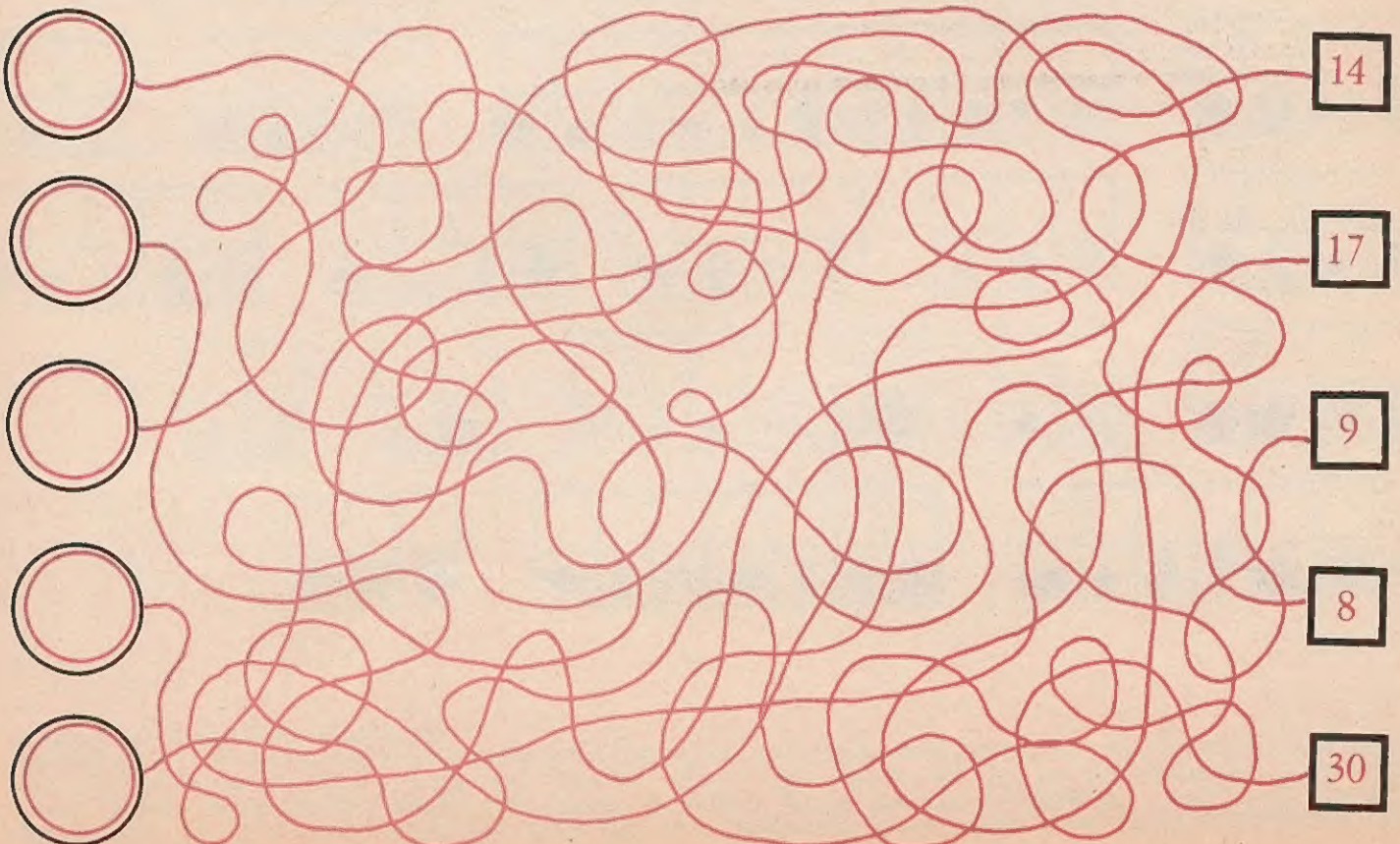
Ecrivez le prénom que vous venez de trouver dans la première case. Parmi les 12 mots qui suivent un seul comporte 5 LETTRES qui ne se retrouvent dans aucun des autres mots. Ce mot vous sera indispensable pour le 4e jeu.

①	② balai	③ zèbre	④ garde
⑤ duper	⑥ yucca	⑦ motif	⑧ huppe
⑨ gazer	⑩ allée	⑪ nacre	⑫ calas

4

Ecrivez dans les cercles (à gauche) et en respectant l'ordre des lettres, le mot que vous venez de trouver.

Puis, toujours dans les cercles, écrivez pour chaque lettre le chiffre correspondant à sa place dans l'alphabet (Exemple A = 1, B = 2, C = 3 etc...) Chaque cercle est relié à un carré. Trouvez le bon chemin. Puis additionnez le chiffre du cercle avec le chiffre du carré. Les totaux vous seront nécessaires pour le 5ème jeu.





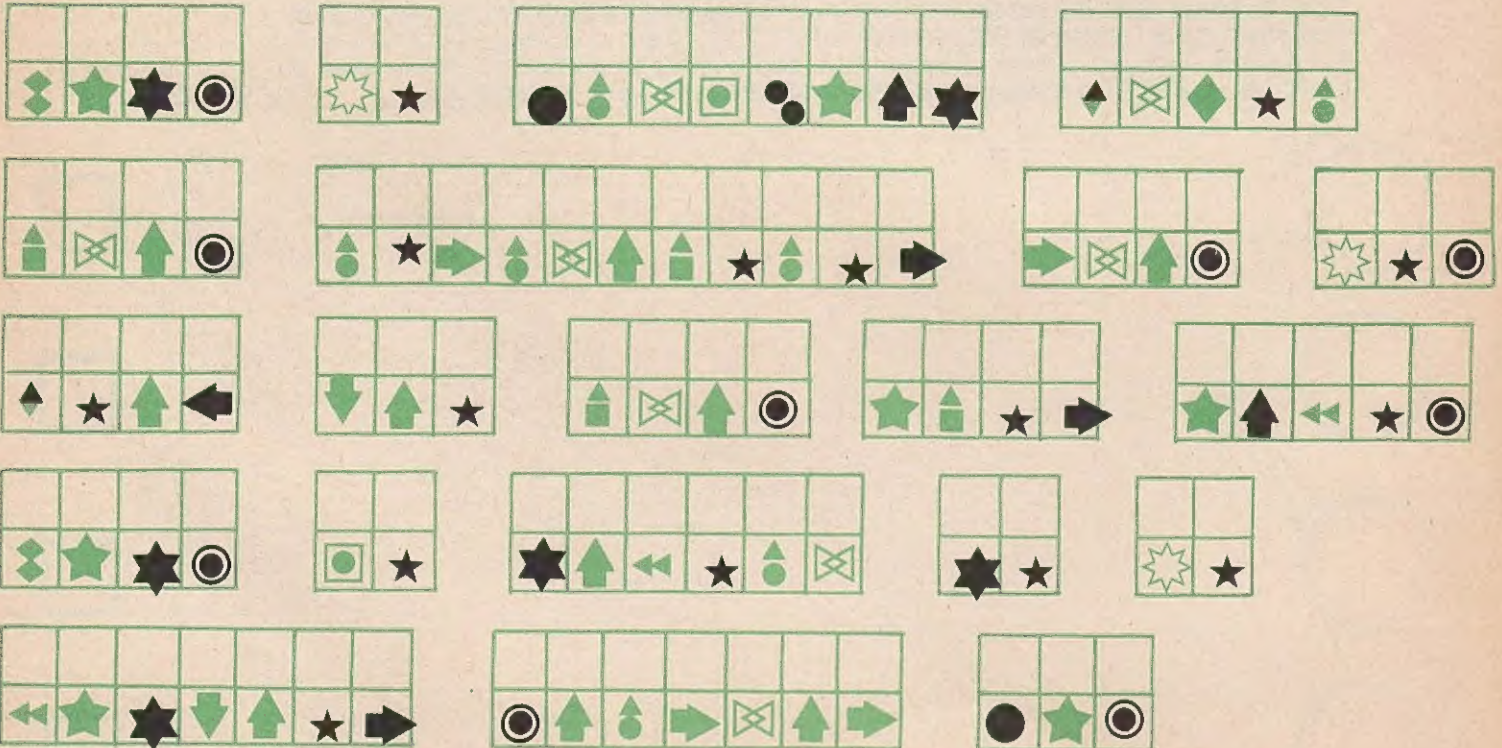
5

5. Les 5 nombres que vous venez de trouver ont leur place dans les opérations ci-dessous. A vous de trouver lesquelles. Vous obtiendrez un code qui vous sera nécessaire pour le 6ème jeu.

	$\boxed{B} \star : 7 = 12$	$\boxed{C} \otimes \times 5 = 80$	
$\boxed{D} \diamond + 16 = 37$	$\boxed{E} \star \times 3 = 135$	$\boxed{I} \bullet - 29 = 28$	$\boxed{J} \uparrow + 14 = 71$
$\boxed{L} \star + 19 = 96$	$\boxed{M} \otimes - 16 = 39$	$\boxed{N} \leftarrow \times 8 = 146$	$\boxed{O} \otimes : 2 = 10$
$\boxed{P} \star + 33 = 50$	$\boxed{R} \uparrow \times 5 = 150$	$\boxed{S} \odot \times 6 = 108$	$\boxed{U} \uparrow : 4 = 7$

6

6. Le 5ème jeu vous a donné le code de 5 lettres de l'alphabet. Servez-vous en pour déchiffrer le message ci-dessous. Chaque signe représente toujours la même lettre (solution au bas de la page)



**SOLUTION** - 1er JEU : la clé numéro cinq - 2ème JEU : Horizontalement (Marie, Renée, Louis, Aline) Verticalement (Irene, Lucie, Denis) - Le prénom de la clé N° 5 est RENEE - 3ème JEU : MOTIF (case N° 7) - 4ème JEU : (1-B) : (2-E) : (3-D) : (4-C) : (5-A) ce qui donne : (13 + 17 = 30) - (15 + 30 = 45) - (20 + 8 = 28) - (9 + 9 = 18) - (6 + 14 = 20) - 5ème JEU : 5 lettres sont exactes (E - O - R - S - U) - 6ème JEU : dans le prochain Joker, vous retrouverez tous les jeux que vous avez aimés dans ce numéro, ne le manquez surtout pas.





**JOKER**

ADRESSE :  
31, rue de Fleurus  
75260 PARIS CEDEX 06  
TÉLÉPHONE  
548 49 95 et 548 46 02  
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS  
Les abonnements partent du 1er de  
chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ  
1 an : 66 F

SUISSE  
1 an : 48 FS

BELGIQUE  
1 an : 600 FB

CANADA  
1 an : 15 \$

OU S'ABONNER ?  
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS  
FLEURUS, 31, rue de Fleurus  
75260 PARIS CEDEX 06  
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE  
Tél. 026-2-36-03  
FLEURUS - PRESSE  
Avenue de la Gare 50  
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY  
C.C.P. Fleurus-Presse 195705 SION

BELGIQUE  
DIPRECA  
17, rue de l'Hôpital, 6060 GILLY  
C.C.P. DIPRECA 1061101

CANADA  
André PERRAULT  
1700, rue des Cascades,  
St HYACINTHE J 2 S 3 J 1  
QUEBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :  
FLEURUS - PRESSE INTERNATIONAL  
31, rue de Fleurus  
75260 PARIS CEDEX 06  
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :  
Michel NORMAND  
Comité de Direction :  
Pierre JOLLY - Louis GABEN -  
David JULIEN - Guy DUPUY -  
Janine COLS.  
Rédacteur en Chef :  
Marie-Madeleine DUBREUIL  
Mise en pages :  
Odile GANGLOFF  
Fabrication :  
J.P. GÉREAU  
Publicité : Publicat S.A.R.L.  
17, boulevard Poissonnière  
75002 PARIS  
Téléphone : 231.32.84  
C.P.B. MARGERIE

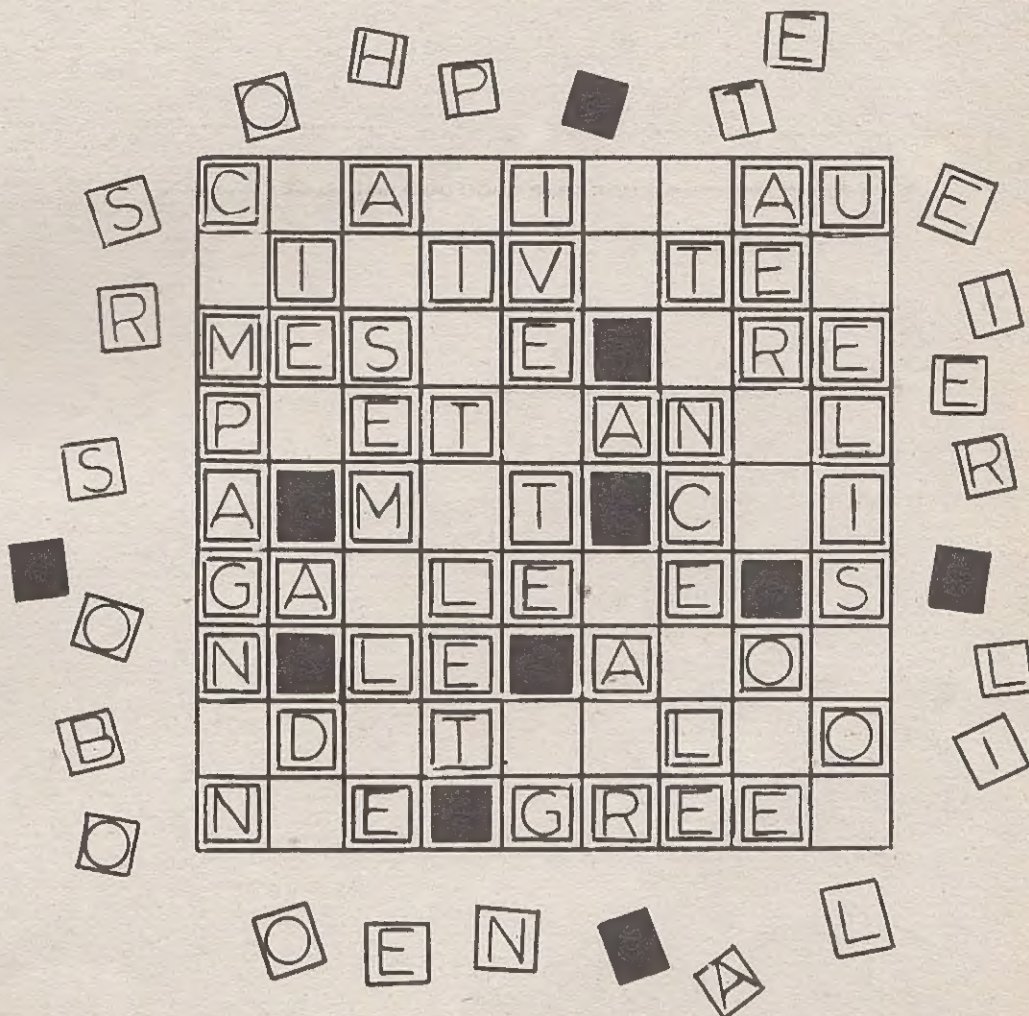
Déposé au Ministère de la Justice à la  
date de mise en vente. Loi n° 49-956 du  
16.7.49 sur les publications destinées à  
la jeunesse.  
Imprimé en Italie par Intergrafica Colo-  
gno Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la der-  
nière bande adresse et 1,60 F en timbres  
poste français ou coupon réponse.

Diffusion NMPP  
U.N.I.D.E.  
9, Rue d'Alexandrie  
75002 PARIS  
Tél. 508.01.90 Poste 05

# LA GRILLE INACHEVÉE

L'auteur de cette grille de mots croisés n'a pas eu le temps de la terminer. Pour la compléter vous avez des lettres et des carrés noirs, mais pas de définitions ! C'est original, n'est-ce pas ! A vous de terminer les mots déjà commencés en plaçant les lettres et les carrés noirs aux bons endroits (ils ne sont pas très loin des places qu'ils doivent occuper...)



SUIVEZ LES FLECHES - A droite 3 cases ; en haut 5 cases ; à gauche 2 cases ; en haut une case ; à droite 4 cases ; en bas 3 cases ; à gauche 3 cases ; en haut 5 cases ; à droite 5 cases ; en haut une case.

SOLUTION - Horizontalement : Chapitreau - Oisivete - Messse - Ire - Pret - Anel - Mot - Cri - Gable - Le - Aloï - Odet - Noë - Green. Verticalement : Compagnon - Hier - Do - Assemblée - Pistolet - Ive - Té - Te - Aar - Aér - Oie - Elision.



# SUIVEZ LES FLECHES

Menez la voiture jusqu'au Parking.  
Elle se déplace toujours en ligne droite et ne change de direction que quand elle rencontre une flèche. Quand il y a des flèches doubles, elle peut prendre l'une ou l'autre direction. La voiture ne change jamais de direction dans une case sans flèche. (solution page 83).

